Интервью с Джоном Ромеро
Создатель DOOM объясняет, зачем ему оторвали голову

№3 (82)'2004

Навигатор игрового мира

Lineage 2: The Chaotic Chronicle

REVIEW
Vietcong: Fist Alpha
Dead to Rights
FightBox
Wars & Warriors: Joan Of Arc
Onimusha
Sonic Adventure DX
Railroad Pioneer
School Tycoon
Two Thrones
NBA Live 2004
Virtual Skipper III
Полная труба
Jack The Ripper
Wakeboarding Unleashed
Corvette: Zero to Gone
Monster Garage: The Game

PREVIEW
Dead Man's Hand
Poacher
Tribes: Vengeance
True Crime: Streets of LA
City in Danger
Бригада Е5: Новый альянс
Chaos League
MVP Baseball 2004
Richard Burns Rally
Juiced
FX Racing
Pro Rugby Manager 2004
World Racing 2
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition
MiniOne Racing
Total Club Manager 2004
Fahrenheit
Freedom Force vs. The Third Reich
Bloody Magic
TOCA Race Driver 2

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Silent Hill 4: The Room
BloodRayne 2

Тестирование рулей
10 моделей

Ревизор-2003
Поздравьте нас, коллектив
Артели в полном составе сошел с ума

ONLY AND FOREVER PC

КРИ-2004
Наш репортаж с выставки

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Fallout
ретро-ПОСТЕР Fallout

демо-версии НА DVD
Drake
Sacred
Painkiller
UFO: Alien Invasion
Colin McRae Rally 04
Sonic Adventure Deluxe
Unreal Tournament 2004

ISSN 1680-3264







Всем привет!

Мне обидно. Только что компания "Никита" отказала мне в возможности получить какие-то подробности о вводимом материке Харон. На том основании, что мои статьи о "Сфере" отваживают от нее новых пользователей. Оказывается, я не пишу про игру хорошее, а только то и делаю, что выискиваю в ней баги и недостатки. И тычу в них пальцами.

Мне обидно. Созданный моим персом Archy клан Navi Dragons сейчас занимает второе место в "Сфере" по численности личного состава. Мы были на первом, но поняли, что пора ввести ценз на прием новых членов. Да и после принятия их теперь ожидает испытательный срок. Я с удивлением слежу за развитием нашего клана, который, благодаря воистину чуткому и продуманному руководству (не подумайте чего, не моему), начинает набирать силу и превращается в четко организованную структуру. Пользуясь возможностью писать на этой странице обо всем, о чем считаю нужным, хочу упомянуть самых-самых соклановцев. Пусть это будет им маленькой наградой за труды, родина должна знать героев: Shnaps Trinkingoffr (глава клана), Дядька, KGB, Shadow, Дружинник, ALEX_B. Спасибо Вам, сокланычи, и слава Драконам!

Мне обидно. Да простят меня коллеги из других изданий, но никакой другой российский журнал не уделил "Сфере" столько внимания и, чего уж там, столько печатных листов. Я все же главный редактор и у меня хватает работы и редакционных заморочек, но при этом Archy сейчас прокачан мной до мультикласса 24/27. А ведь на полке уже пару месяцев ждет своего часа DAoC: Trials of Atlantis и UO: Age of Shadows. Давно Сотник не был в UO, очень давно. А ведь тянет. Тянет зайти на Pacific и пообщаться с друзьями из Black Watch. Ностальгия. Но я качаю перса в "Сфере" потому что в "Сферу" играют в России, и рассказывать о ней - наша прямая обязанность.

Это то, чего от нас ждут наши читатели.

Я надеялся, что это также и то, чего ждут от нас и разработчики. Правды о своей игре. Ее грамотного и обстоятельного разбора по косточкам. Советов, направленных на повышение ее играбельности и качества. Помощи в осознании перспективы.

Может, я много от них хочу?

У нас в редакции уже сформировалось определенное отношение к отечественным квестам. Мы даже определили их в жанр "русский квест", "бессмысленный и беспощадный". Так уж получается, что продукты сделанные "нашими" компаниями для "нашего" же рынка зачастую банальны по сюжету, дешевы по исполнению и никаких реакций, кроме досады, не вызывают.

И слава Богу, что "Сфера" не оказалась первой "русской MMORPG" в не самом хорошем смысле этого выражения. Она состоялась, несмотря на все свои недостатки.

Я понимаю, какова разница в бюджетах "Сферы" и той же Dark Age of Camelot. Но ведь при любом бюджете можно сделать что-то правильно, а что-то нет. Ведь все-равно что-то делается и уже сделано. И я не могу понять, почему в "Сфере" неправильного на порядок больше, чем правильного.

Есть достаточно большой и красивый мир. И это правильно. Есть отрабатывающий управляющие команды движок. И это хорошо. Но есть монстры с тупейшим AI, есть непрактичный и неудобный интерфейс, есть множество мелких противных багов, о которых разработчики знают еще с бета-тестинга.

Как мы вас неоднократно предупреждали, состоялась вторая КРИ. И Джон Ромеро там был (читайте интервью с Джоном в этом номере), и Том Холл там был. И нужно отдать им должное - отработали эти господа по полной программе. Том - тот вообще оказался таким приколистом, дурачился в свое удовольствие. А еще была мощная программа, представленная российскими и украинскими разработчиками и издателями. Распределение наград получилось достаточно предсказуемым, за исключением одного момента. "Сфера", первая российская MMORPG, оказалась обойденной. И это странно и несправедливо. В конце концов, почему не было номинации "Лучшая MMORPG"?

И о самом главном. Компании "Бука" исполнилось десять лет! С чем редакция нашего журнала ее сердечно поздравляет. Если кто уже забыл, то именно эти товарищи выпустили "Петьку" и локализовали "Героев". Более того, именно с их подачи в нашей стране появились легальные игры по практически пиратским ценам. Пожелаем же дружно им новых творческих и коммерческих успехов.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
Lineage 2: The Chaotic Chronicle

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.

Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

Список игр в номере:

Список рекламы в номере:

Том самый Ромеро

Я вошел в режим, позволяющий проходить сквозь стены и, когда я пробежал за Иконой Греха, мне почудилось собственное лицо. Сначала я подумал, что мне это показалось. Но вскоре я увидел себя опять: моя отрубленная и окровавленная голова была насажена на кол… Я тогда сказал себе…

30



36

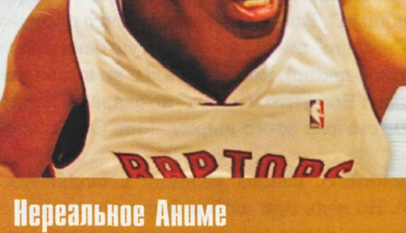
Один дома-4
Silent Hill 4: The Room

Если кто-то заковал цепями дверь в вашу комнату, это, скорее всего, значит, что вы - герой четвертой части одной из лучших серий в жанре Survival Horror. Анонс Silent Hill 4: The Room не мог остаться нами незамеченным. Читайте репортаж из маленького проклятого городка.

Баскетбол жив!
NBA Live 2004

Алгоритм действий может выглядеть следующим образом. Баскетболист получает мяч "под 45 градусов" (выражаясь игровой терминологией), продавливает оппонента, пытается запутать его с помощью финтов в одну и другую сторону, после чего выполняет разворот с напрыжкой на две ноги и затем следует эффектный данк…

88



118



Нереальное Аниме
Lineage 2: The Chaotic Chronicle

Игра, которая устанавливает новые стандарты качества в жанре MMORPG. Сказочная графика, огромный мир. Нам удалось поиграть в бета-версию Lineage 2 и мы рады поделиться своими впечатлениями.
Кроме того это единственная из ролевых игр, где гномихи выглядят сексуально.

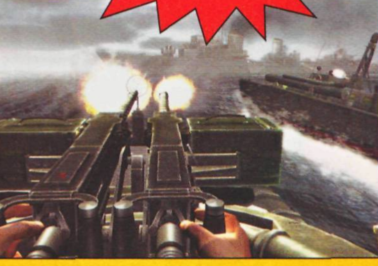
Черная охота

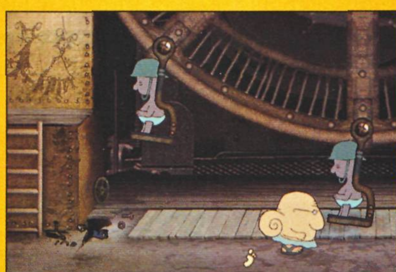
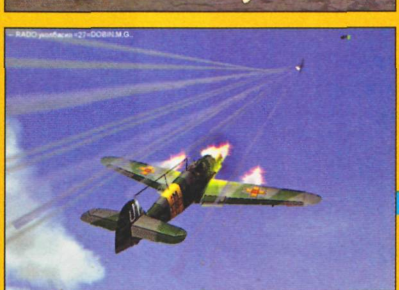
Две эльфийки - высокие, холеные, умопомрачительно красивые - грызлись за украшения с останков какой-то воительницы. Сцепились как последние базарные торговки. На прекрасных, пока неподвижных, лицах - гримасы озверелых идиоток. И все их движения - неказистые, враскорячку, как у разжиревших свиней, всю жизнь не высовывавших носа из хлева…

188




Подписка!!!
Стр. 207





Конкурс: Фанарт-фанарт!

Чтобы поучаствовать в нашем новом конкурсе, вы должны соответствовать следующим критериям:

- вы любите компьютерные игры;
- вы любите рисовать;
- вы умеете рисовать;
- у вас нет плоского монитора и "тивитюнера";
- вы хотите их выиграть.

Объявление

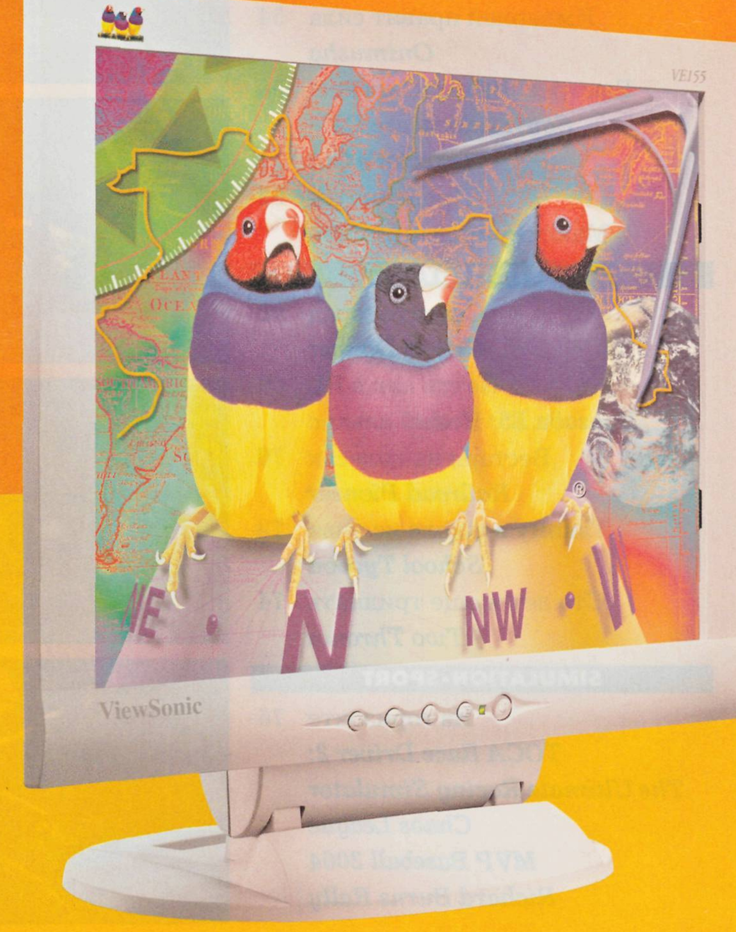
Редакция журнала "Навигатор Игрового Мира" отдаст в хорошие руки LCD-монитор ViewSonic VE500s и ТВ-тюнер NextVision N4 (аккурат для этого самого монитора).

Если вы соответствуете требованиям по всем параметрам, то милости просим - присылайте нам ваши работы.
Что нужно сделать? Нарисовать картинку по мотивам вашей любимой игры.
Стиль, манера исполнения и спектр игр - не ограничены.
Лучший фанарт получит LCD-монитор ViewSonic модели VE500s и ТВ-тюнер ViewSonic NextVision N4. Неплохо, правда? Призы для нашего высокохудожественного конкурса предоставила компания RRC Focus Distribution - официальный дистрибьютор оборудования ViewSonic.

Правила конкурса: Не забывайте указывать свою фамилию, имя, контактный телефон и полный почтовый адрес. При отсылке по электронной почте сохраняйте картинки в формате .jpg с качеством 80% (но будьте готовы, что мы можем запросить у вас эти же произведения в более высоком качестве).

В конкурсе участвуют фанарты, полученные редакцией до 15 апреля включительно.

Работы присылать по адресу: 123182, Москва-182, а/я 2, или на E-mail: konkurs@gamenavigator.ru, с пометкой **"Фанарт-фанарт!"**






Акелла
Безумный таксист
Crazy Taxi™
TAXI
EMPIRE INTERACTIVE
SEGA
Hitmaker™
Люди вечно куда-то спешат, снуют по городу и днем и ночью… Они ловят такси, и оно доставляет их в нужное место. Вы как раз таксист, но, сев к вам в машину, пассажирам необходимо выдавать бумажные пакеты. Визг тормозов, рев двигателя - это несется безумный кабриолет сумасшедшего водителя, готового ради каждой секунды стереть в покрышки своих колес. Загорелись желанием погонять? Тогда мы представляем вам Crazy Taxi 3 - продолжение безумных погонь за деньгами под адреналиновый панковский саундтрек!
Гонки и днем и ночью.
Выберите одного из 12 сумасшедших водил и их машин!
Несколько интереснейших и, разумеется, сумасшедших мини-игр!
pc cd-rom
© 2004 "Akella",© 2004 "Empire Interactive",© 2004 "Hitmaker",© 2004 "SEGA"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

Новости

Андрей ЕГОРОВ
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН

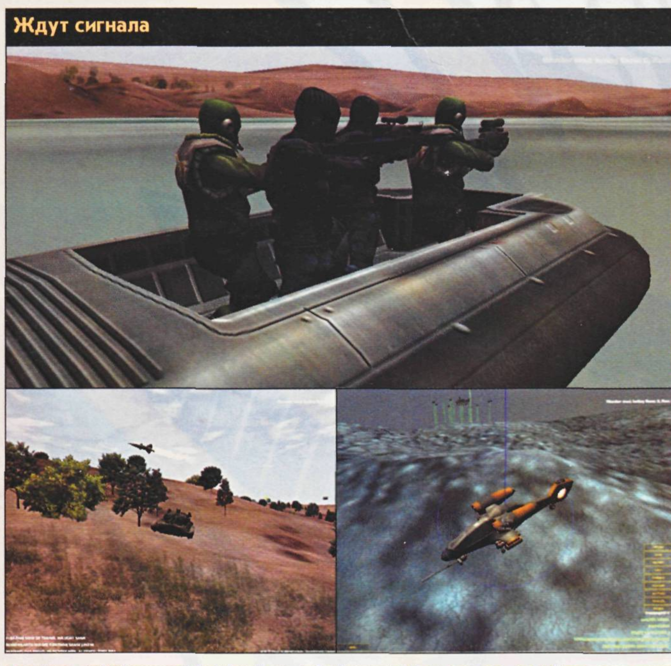
Дерек Смарт vs. Dreamcatcher

Новый виток универсальной войны

Не так давно на свет всплыл скандал, связанный с Universal Combat, новой игрой от Дерека Смарта, создателя серии космосимов Battlecruiser. По словам Смарта, издательство Dreamcatcher вместо полноценной версии игры выпустила "сырую" бету. И вот конфликт перешел в новую стадию. Как стало известно, Dreamcatcher перевела Universal Combat в разряд так называемых "бюджетных" игр и, соответственно, понизила ее цену до $19.99. На следующий день после этого события на официальном сайте 3000AD появилось сообщение Дерека Смарта. По его словам, действия Dreamcatcher противоречат условием договора, подписанного между 3000AD и вышеназванным издательством.

"Если бы я хотел выпускать бюджетную игру, то остановил бы свой выбор не на Dreamcatcher, а на издательстве покрупнее, например, на Activision Value" - сказал Смарт. В связи с последними событиями работа над демо-версией игры была прекращена.

Чем все это закончится, можно только гадать. Учитывая предыдущие выходки Дерека Смарта, не исключен вариант, при котором игра будет выпущена в бесплатном виде (вспомните историю релиза Battlecruiser 3000AD). - Ю.П.


Ждут сигнала



ЦИФРЫ, ЦИФРЫ, ЦИФРЫ

Финансы Square Enix

Страна Восходящей Йены


Full Metal Alchemist — полнейший кавай безо всякого хентая

Японский гигант Square Enix опубликовал свой финансовый отчет за прошедшие три квартала (по тридцать первое декабря 2003 года). Несмотря на банкротство подразделения DigiCube, положение у компании весьма стабильное.

Прибыли в издательском и в онлайновом секторах составили примерно равные суммы (61,3 и 66,1 миллиона долларов соответственно) и занимают первое место среди источников доходов фирмы. На втором месте доходы от продаж манги и аниме Full Metal Alchemist. По заявлению представителей компании, они надеются на то, что "Цельнометаллический алхимик" станет таким же доходным брендом, как и Final Fantasy и Dragon Quest. В то же время сектор игр для мобильных телефонов принес 17 миллионов долларов, а потери, связанные с банкротством DigiCube составили 7,1 миллиона долларов.

В итоге общий объем планируемых к концу этого финансового года (тридцать первое марта 2004 года) продаж Square Enix составит 529 миллионов долларов, а прибыль - 75,5 миллионов долларов. Исходя из прошлогодней статистики обеих компаний до их слияния, продажи упали на десять процентов, а доходы - на пятьдесят один процент. Это в основном связанно как раз с расходами на слияние двух компаний. - А.И.

По стопам Counter-Strike

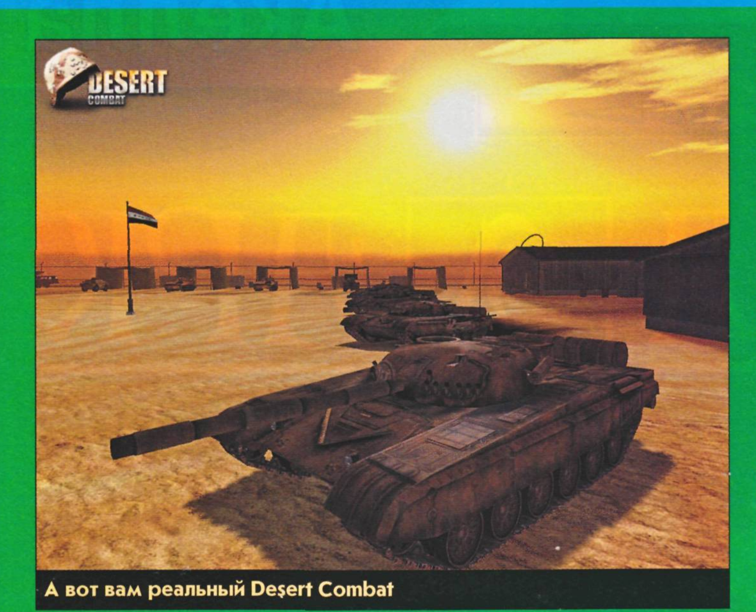
Расскажите про покупки...

DICE очень любит продавать и покупать. Год назад шведские девелоперы выгодно продали издательству Electronic Arts все права на крайне успешную серию Battlefiled 1942. Хорошая сделка, но она не означает, что DICE не хочет заработать еще немного презренного металла.

Четвертого февраля шведы сделали предложение команде Trauma Studios Inc., от которого последняя не могла отказаться. За скромную сумму в полмиллиона долларов Digital Illusions приобрела Desert Combat, самую успешную модификацию для Battlefiled 1942. За время своего существования (первая бета-версия появилась в ноябре 2002 года) Desert Combat дважды признавалась лучшей в своем роде. Справедливости ради надо отметить, что Trauma Studios планировала рано или поздно сделать Desert Combat платной, но о подобном варианте создатели модификации вряд ли могли даже мечтать.



Акелла
WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC
ЖАННА Д'АРК
ENLIGHT
«Жанна д'Арк» - игра от создателя Capitalism и Seven Kingdoms - предоставит вам уникальную возможность поучаствовать в эпических сражениях на полях Франции XIV века. Что ждет Жанну? Триумф или бесславное поражение? Ответ зависит от вашей проницательности, таланта стратега, командующего, воина, умения избегать хитроумных ловушек и снарядить своих солдат лучше вражеских.
Уникальная смесь жанров. Action, RPG, стратегия - три в одном!
Игра легендарного Тревора Чана, создателя одних из лучших стратегических игр в мире.
Штурмы замков, командование постоянно растущей в численности армией и славное освобождение Орлеана, Парижа, да и всей Франции от английских захватчиков.



А вот вам реальный Desert Combat

Своему успеху Desert Combat в немалой степени обязана "освободительной операции" в Ираке. Создавая модификацию, ее авторы не могли даже предположить, что тема войны американской и иракской армий спустя всего несколько месяцев после выпуска первой бета-версии станет настолько актуальной. По сути, Desert Combat оказалась первой игрой про новую войну в Персидском заливе, и удивительно, что DICE приобрела ее только сейчас.

В настоящее время Desert Combat "доросла" до версии 0.7N. Когда модификация ляжет на одну полку с Road to Rome и Secret Weapons of WWII, пока не известно. - Ю.П.

Немного статистики

Игры приносят хороший и стабильный доход

Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association) распространила отчет о продаже игр на территории США за 2003 год. Доходы игровой индустрии перевалили за отметку в $7 млрд. долларов и по сравнению с прошлым годом выросли на $650 млн. долларов. Что касается вклада персонального компьютера в общую копилку, то он равняется $1,2 млрд., полученных от реализации почти что 53 миллионов дисков. – В.Ч.

Под буквой "Хы"

Microsoft зарабатывает не только на софте

Microsoft

Игровое подразделение Microsoft опубликовало отчетность за третий квартал текущего финансового года, который, напомним, закончился 31 декабря. За это время прибыль корпорации составила $1,55 млрд., что на 17 процентов не дотягивает до аналогичных показателей за прошлый год. Что касается приставки Xbox, то поступающие от нее доходы снизились на 6 процентов. Сейчас общемировые продажи "коробки" колеблются на отметке в 13,7 миллионов экземпляров. – В.Ч.

Activision

Долгий путь наверх

ACTIVISION

Издательство Activision поделилось информацией о своих достижениях за третий квартал текущего финансового года. В копилку компании отправилось почти $510 млн., что на 34 процента превышает прошлогодние результаты. Причем чистая прибыль равняется $77 миллионам, что почти в два раза больше показателей за прошлый год. А всего за 9 месяцев Activision заработала $784 млн., причем в этой сумме доходы от PC-игр составляют лишь жалкие 19 процентов. – В.Ч.

Не все коту масленица

Неоправдавшиеся ожидания Atari



Третий квартал текущего финансового года для издательства Atari оказался не столь удачным, как планировалось ранее. Компания на 31 декабря заполучила в свои закрома $211 млн., что на 20 миллионов меньше прошлогодних достижений. Чистая прибыль составила $23 млн., что равняется $0,19 на одну акцию. Когда как в прошлом году за аналогичный период на одну акцию приходилось аж по $0,43. Всего за последние девять месяцев получено лишь $470 млн. Вот что по этому поводу сказал президент Atari Бруно Боннел: "Это был очень сложный квартал для нашей компании. Некоторые игры оправдали наши ожидания, а другие нет. По правде говоря, мы рассчитывали, что многие игры будут продаваться под Рождество куда большими тиражами. Но успех тайтла определяется не только праздничными продажами, не так ли? В ближайшие месяцы наша компания порадует своих поклонников множеством великолепных игр". – В.Ч.

Старый свет

Французы на коне



Третий квартал финансового года оказался как никогда удачным для UbiSoft Entertainment. Всего лишь за три месяца и без того немалый объем продаж компании вырос аж на 20 процентов, что вылилось в $38 млн. дополнительного дохода. Все это благодаря выходу успешного проекта Prince of Persia: The Sands of Time, который стал самой продаваемой игрой издательства (2 миллиона экземпляров). Кстати, тираж Tom Clancy`s Rainbow Six: Raven Shield перевалил за отметку в 1,3 миллиона экземпляров. Впрочем, результаты могли быть еще лучше, если бы не подкачали Beyond Good and Evil и XIII – игры сами по себе приятные, но, в отличие от “Принца”, не несущие золотые яйца. Слово руководителю издательства UbiSoft Entertainment Иву Гильмо: "Этот год был достаточно сложным, конкуренты появлялись как грибы после дождя, поэтому проекты, которые не являлись сиквелами уже раскрученных игр, даже при солидной маркетинговой поддержке не смогли оправдать наших ожиданий". – В.Ч.

THQ

Немо не только находит, но и спасает от краха



Не поленилось опубликовать свою финансовую отчетность и издательство THQ. Закончившийся 31 декабря квартал принес компании чистую прибыль в размере $30 млн., что почти в десять раз превышает мизерные прошлогодние показатели. Общий объем продаж составил $293 млн., что на 35 процентов больше прошлогоднего рынка компании. Все благодарности стоит отнести игре Finding Nemo, чей совокупный тираж на различных платформах (в том числе и на персональном компьютере) составил 2,3 миллиона экземпляров. В будущем квартале компания намерена заработать $90 млн. – В.Ч.

Зубы на полку

Заглядываем в кошелек Vivendi



Экономисты Vivendi Universal Games подсчитали доходы компании за четвертый квартал и весь минувший год. По сравнению с прошлым годом доходы издательства снизились на 13 процентов. Заметим, что 2002 год для Vivendi был самым неудачным за всю историю ее существования. – В.Ч.

Пара золотых яиц

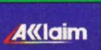
JoWooD устроила себе новогодний подарок



Нынешний год принес радость руководству JoWooD Productions. Напомним, что 2002 год компания закончила с убытками почти в €43 млн. 2003 год оказался куда удачнее. Экономисты рапортуют о чистой прибыли издательства в размере €7 млн. Львиную долю успеха составили продажи Spellforce и второй части Gothic. – В.Ч.

Тише едешь – дальше будешь

Доходы Acclaim стабильны



Acclaim опубликовала итоги третьего квартала текущего финансового года, а также список грядущих релизов. По состоянию на 28 декабря 2003 года издательство пополнило свою доходную часть на $39 млн., что составило


Акелла
Blade & Sword
Клинок Доблести
«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы предпочтете?
3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
Свыше 40 уникальных уровней.
Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!
Centent Interactive
PIXELS
Akella
© 2004 "Akella", © 2004 "Centent Interactive", © 2004 "Pixels"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

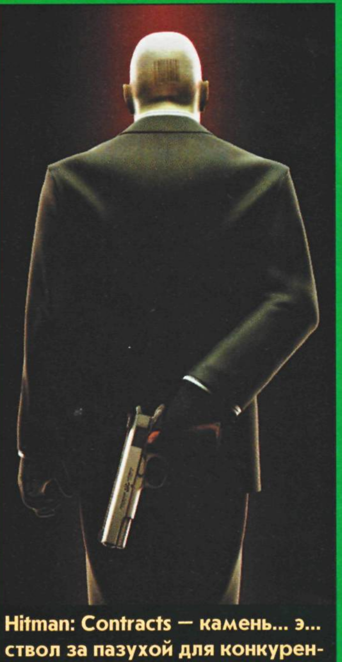
0,08 цента на одну акцию. Что касается дат выхода игр, то на весну намечено появление Alias, Australian League Football 2005 и Rugby. Осенью пожалуют Juiced и The Bard`s Tale. – В.Ч.

Финансы Eidos

Еще не все карты биты

Согласно пресс-релизу Eidos Interactive, доходы компании за первую половину текущего финансового года оказались существенно ниже, чем первоначально планировалось. Во многом на это повлиял низкий уровень продаж таких игр, как Commandos 3 и Legacy of Kain: Defiance. А ведь именно на эти проекты британское издательство возлагало большие надежды.

Впрочем, в Eidos никто горевать и не думает. По поступившей информации, компания планирует закончить этот финансовый год (он оканчивается 30 июня) с максимально возможным профицитом бюджета. Сделать это будет сейчас весьма сложно, однако не стоит забывать, что в рукаве Eidos еще имеется пара тузов - Thief: Deadly Shadows и новая серия Hitman, которые выйдут в первой половине этого года. - А.И.



Hitman: Contracts — камень... э... ствол за пазухой для конкурентов

Хадзиме Сатоми

Мрачные перспективы Sega

Попадет ли синий ежик в долговую яму?

По сообщению информационного агентства Reuters корпорация Sega в скором будущем может потерять свою независимость, оказавшись частью компании Sammy, которая уже сейчас является крупнейшим акционером японского издательства (в ее распоряжении находится двадцать два процента акций, которые были приобретены в конце прошлого года у акционеров Sega за сорок пять миллионов долларов).

Возможным первым шагом к переходу Sega под крыло Sammy стало недавнее назначение исполнительного директора Sammy, Хадзиме Сатоми (Hajime Satomi), владеющего почти четвертью акций самой Sammy, руководителем Sega. Аналитики сходятся во мнении, что данный факт может означать только одно – совсем скоро Sega как таковой существовать не будет, разве что в качестве подразделения самой Sammy. Остается дождаться оглашения официальной позиции сторон по этому вопросу. - А.И.

ПРЕДПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА

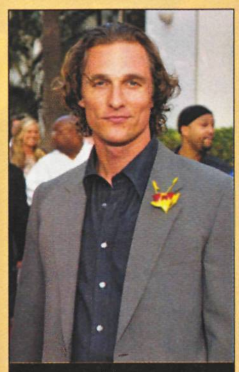
Солнце и песок

"Сахара" не минует PC



Самый первый постер фильма

Разработчики адд-она Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough TKO Software умудрились самостоятельно (подчеркиваем, не при поддержке какого-либо издательства, а именно самостоятельно) приобрести у киностудии Paramount Picture права на создание игры по мотивам "Сахары". Напомним, что лента выйдет в прокат примерно в конце этого года. Главный герой фильма Дирк Питт (в исполнении Мэттью Макконахи) пытается предотвратить экологическую катастрофу в Северной Африке, которая угрожает всему человечеству из-за того, что там расположен секретный завод по переработке ядерных отходов. – В.Ч.



Мэттью Макконахи

И снова THQ

В поисках "Невероятных"

После того, как игра по мотивам популярного детского трехмерного мультфильма "В поисках Немо" продалась внушительным тиражом, руководство издательства THQ заключило с компаниями Pixar и Walt Disney Pictures новое соглашение. На этот раз предметом договора стали права на создание игры по мотивам мультфильма The Incredibles ("Невероятные"), чья премьера на экранах кинотеатров состоится 5 ноября этого года. – В.Ч.





Codename: Kid's Next Door

В надежных в руках Take-Two Interactive



Take-Two Interactive купила у канала Cartoon Network права на создание игр по мотивам мультсериала Codename: Kid's Next Door. Генеральный менеджер Take-Two Licensing Билл Гросс заявил следующее: "Мы очень рады, что смогли получить эту лицензию. Cartoon Network - идеальный партнер для нашей компании, и мы признательны ему за то, что он помогает нам в создании игр для детей". – В.Ч.

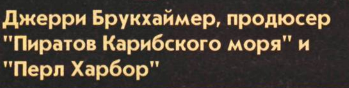
American McGee`s Oz

Здесь вам не Карибское море



Джерри Брукхаймер, продюсер "Пиратов Карибского моря" и "Перл Харбор"

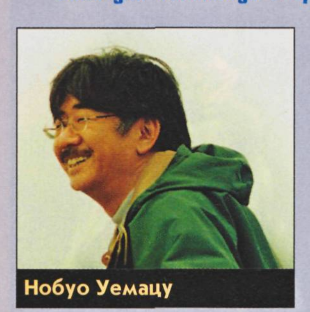




За минувший месяц напомнил о своей персоне Американ МакГи. Являясь правообладателем тайтла American McGee`s Oz, он с потрохами продал его компаниям Jerry Bruckheimer Films и Walt Disney Pictures. Речь идет об экранизации, причем в будущем появится не один фильм, а полноценная трилогия, к работе над которой в качестве сценаристов привлечены братья Кевин и Ден Хейджмены. – В.Ч.

Необыкновенный концерт

Соло для ганблейда с оркестром



Нобуо Уемацу

Square Enix U.S.A. решила сделать ценный подарок американским любителям Final Fantasy. На десятое мая этого года запланирован концерт "Dear Friends - music from FINAL FANTASY". Это первое подобное мероприятие, проводящееся Square на территории США.

Концерт состоится в зале Walt Disney Concert Hall (Лос-Анджелес). Примечательно, что E3 '04 будет проходить на той же неделе, а потому не исключено появление среди зрителей грандов игровой индустрии.

Мероприятие обещает быть на редкость интересным. Лучшие музыкальные призведения из игр серии Final Fantasy будет играть оркестр, руководимый композитором и дирижером Нобуо Уемацу. Вокальные партии будет исполнять хор, состоящий из тридцати двух человек. Заказы на билеты пока что не принимаются, но весьма вероятно, что их раскупят их в мгновение ока, не взирая на цены. - Ю.П.

Примирение

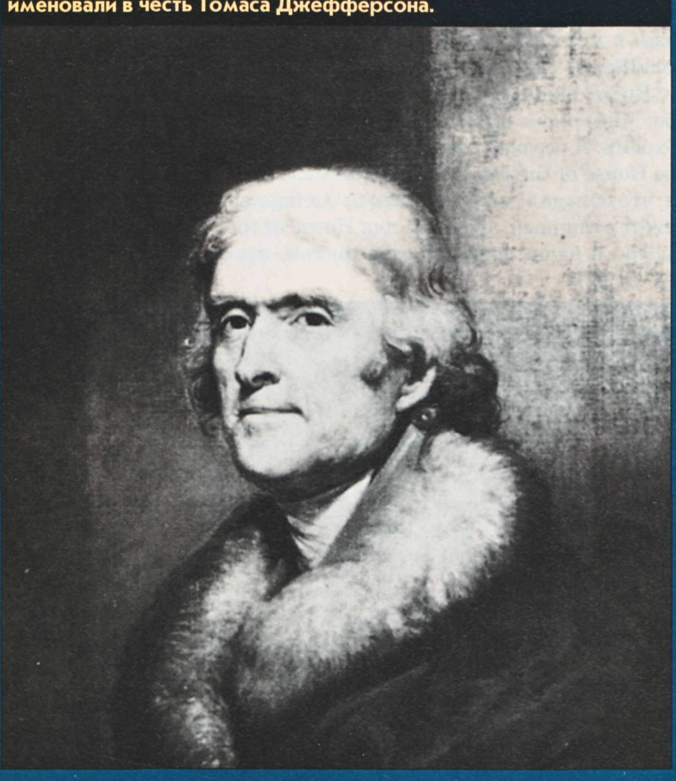
Лучше поздно, чем натощак

Ну что ж, иногда из залов суда приходят и хорошие новости. Interplay и Atari удалось полюбовно уладить все разногласия, касающиеся игровых лицензий, и, прежде всего, лицензии на D&D. Все судебные иски отозваны.

Теперь у Interplay есть законная возможность разморозить свой проект под кодовым именем Jefferson (читайте, Baldur's Gate 3). Только вот людей, способных завершить работу над игрой у компании не осталось - последние представители команды разработчиков Jefferson были уволены в момент роспуска Black Isle, и некоторые из них уже нашли себе новую работу в компании SilverStyle и подключились к разработке The Fall.

Лучшим вариантом, конечно же, стало бы привлечение к работе над проектом хотя бы части старой команды, члены которой также за прошедшее время смогли найти работу в составе Obsidian Фергюса Уркхарта и Flagship Била Ропера, или возобновление сотрудничества с BioWare, но существует и вероятность того, что завершать Jefferson придется "людям со стороны", совершенно не имеющим отношения к Baldur's Gate. - A.P.

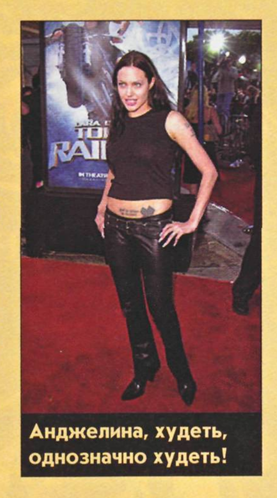
У Black Isle была традиция называть проекты в разработке в честь президентов США. Вот и гипотетический Baldur's Gate 3 именовали в честь Томаса Джефферсона.



Опять?

Или снова?

Продюсер первой и второй части "Расхитительницы гробниц" Ллойд Левин заявил, что скоро начнутся съемки третьей части Tomb Raider. Несмотря на то, что этим летом американский прокат "Колыбели жизни" даже не смог окупить затраченных средств, фильм собрал достаточное количество денег по всему миру, чтобы можно было приступить к старту съемок сиквела. Ллойд утверждает, что он уже получил принципиальное согласие у снявшейся в главной роли Анджелины Джоли еще раз сыграть Лару Крофт. – В.Ч.



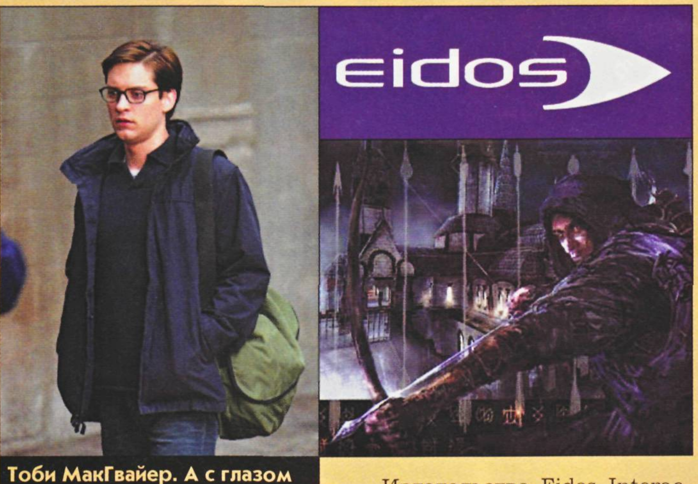
Анджелина, худеть, однозначно худеть!



Вот вам еще и пара артов для костюмов и декораций фильма Dungeon Siege

Вор

Гаррет на большом экране

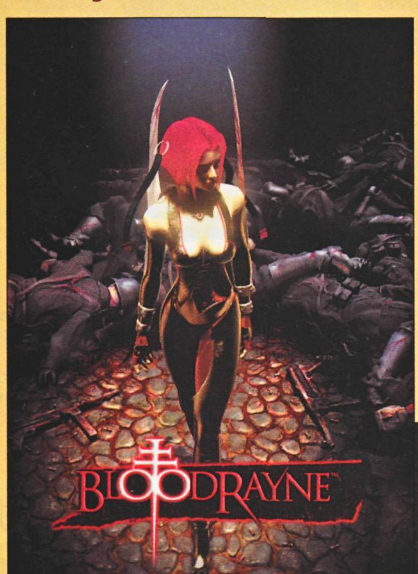


Тоби МакГвайер. А с глазом придется расстаться

Издательство Eidos Interactive намерено создать фильм по мотивам принадлежащей ей игры Thief. Причем данное желание уже подкреплено тем, что называются конкретные личности, которые смогут помочь британской компании в этом нелегком деле. Так на главную роль планируется "человек-паук всех времен и народов" Тоби МакГвайер, а кресло продюсера должен занять известный киноманам по картинам "Спасение рядового Райана" и "Патриот" Марк Гордон. Можно было бы еще рассказать о волне возмущенного флуда, что взвился до небес на фанатских форумах по поводу кандидата на главную роль, но мы этого делать не станем. Флуд он и есть флуд. А актер-то хороший, хотя роль Гаррета... - В.Ч.

Неутомимый Уве

Drang nach Filmtheater



А теперь представьте на месте рыжей вампирши Рейн белокурую Шарлиз Терон. Это вам не "Ограбление по-итальянски"

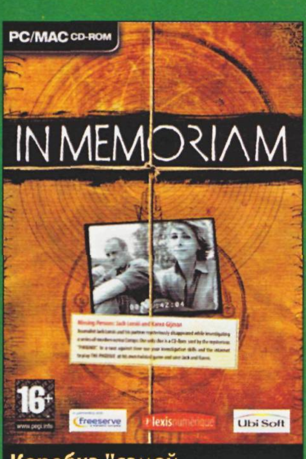
За последнее время кинорежиссер Уве Болл успел навести в игровом мире столько шороха, что диву даешься. Думаю, историю лучше всего заново изложить с самого начала. Еще месяц назад герр Болл был ответственен лишь за выход House of the Dead и создание Alone in the Dark. Далее новости из стана конторы Boll KG стали сыпаться как из рога изобилия. Сначала Уве заявил, что он нашел сценариста для экранизации Dungeon Siege, коим оказался Дэвид Фриман, успевший поработать над сюжетными завязками к Van Helsing, Mission: Impossible - Operation Surma и Command & Conquer: Generals. Причем, Уве собирается выпустить не один, а целых два полноценных фильма, разделив их на части а-ля Квентин Тарантино со своим "Убить Билла".

Компании UbiSoft Entertainment и Crytek продали Boll KG права на создание фильма по мотивам еще не вышедшего шутера от первого лица Far Cry. Но и это еще не все. Также Уве Болл уточнил дату выхода фильма по мотивам Alone in the Dark. "Потребуется много больше времени, чем мы рассчитывали. Задуманные нами спецэффекты оказались слишком сложными и масштабными, и мне пришлось забраковать очень много из того, что наши специалисты успели сделать. Я требую от них спецэффектов на уровне последних частей "Чужого", "Терминатора" и "Матрицы" и думаю, что мои ребята справятся с этой задачей – раньше они принимали участие в создании "Клетки", "Бойцовского клуба" и "Комнаты страха", а над Alone in the Dark корпят уже около 10 месяцев. Полагаю, что мы окончательно завершим фильм где-то к июню". Наконец, стали известны дальнейшие планы режиссера. Оказывается, очередной целью будет BloodRayne. Причем, съемки картины пройдут в Германии и Чехии, а события развернутся не в середине 30-х годов XX столетия, а в конце XIX века. Дата выхода фильма назначена на зиму 2005 года. "Что касается ближайших планов, то в данный момент я работаю над Alone in the Dark, а потом собираюсь заняться экранизацией игры BloodRayne. Еще я очень надеюсь, что у меня получится снять ленту по играм Dungeon Siege и Hitman – они тоже в моих планах. Я очень хотел бы, чтобы главную роль в BloodRayne сыграла Шарлиз Терон".

Но это еще не все. Не стоит забывать про House of the Dead 2, ибо: "Нам очень нужен хороший сценарий, просто жизненно необходим. Я осознал свои прежние ошибки и прекрасно понимаю, что House of the Dead собрал так мало денег лишь по той причине, что обладал отвратительным сценарием. У меня на столе уже лежит отличный сценарий для House of the Dead 2, но насколько быстро я начну снимать этот фильм, зависит от моих партнеров". – В.Ч.

House of the Dead во всей красе





Коробка "самой оригинальной французской игры". Онлайновый квест, между прочим

Награда нашла героя

В условиях "жесткой конкуренции"

Пока в России проходила КРИ, французы тоже не сидели без дела. В Монако завершилась выставка IMAGINA, на которой львиную долю призов (шесть из одиннадцати) отхватила UbiSoft. В числе номинантов:

- Beyond Good and Evil (UbiSoft Montpellier) – лучшая игра, лучший сценарий;
- Prince of Persia: The Sands of Time (UbiSoft Montreal Studios) – лучшая анимация;
- XIII (UbiSoft Paris) – лучший звук, лучшая графика;
- In Memoriam (Lexis Numerique) – самый нестандартный проект. – А.Р.

Йон Громкий

Возмещение ущерба

В прошлых номерах мы уже рассказывали о норвежском программисте Йоне Лехе Йохансене и его борьбе за право свободно копировать DVD-диски. Недавно стало известно, что ободренный последними победами в европейских судах, Йон по прозвищу DVD решил подать встречные иски против преследовавших его компаний. В качестве компенсации за клевету и моральный ущерб Йохансен требует всего лишь $20 тысяч, лишний раз подчеркивая, что дело не в деньгах, а в принципах.

Славная старая Европа... В Штатах, кстати, в как раз в феврале в очередной раз объявили копирование DVD уголовно наказуемым преступлением. – А.Р.

Айн, цвай, полицай

Много шума из ничего

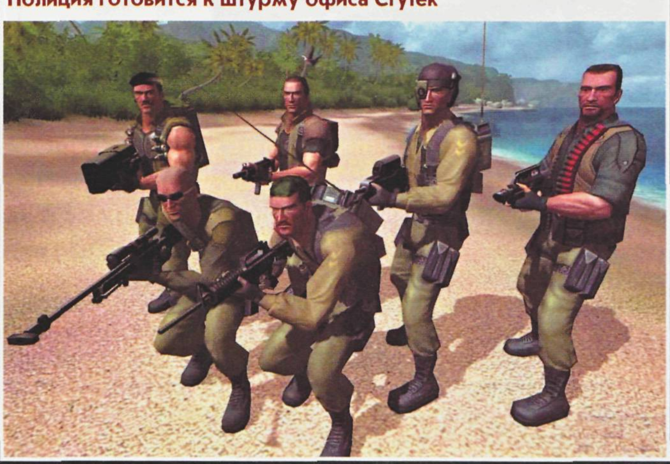
Забавнейшая вещь – крупные скандалы. Бывает, что они растягиваются в увлекательнейшую, месяцами длящуюся эпопею. Кстати, заметили, что в этом выпуске нет ни слова о гаитянцах?

Чаще же они бывают похожи и на короткий газетный фельетон. Итак, в середине февраля полиция провела обыск в офисе компании Crytek. Поводом послужило заявление некоего "доброжелателя" о том, что баварские девелоперы не гнушаются пользоваться ворованным софтом. Как выяснилось позже, "доброжелателем" был недавно уволенный сотрудник фирмы, имя которого остается тайной и по сей день.

Как в конце концов выяснилось, после обыска у полиции к Crytek никаких претензий не оказалось. Всем спасибо, все свободны. В том числе, и в буквальном смысле.

А если подумать, то это даже не фельетон, а басня. И как у уважающей себя басни, у этого случая есть мораль, даже две. Во-первых, за клевету надо сажать в тюрьму. Во-вторых, процесс работы над Far Cry был остановлен на целых три часа. Тем более, надо сажать. - А.Р.

Полиция готовится к штурму офиса Crytek



Восставший из ада

Он не мертв, он даже не пахнет


Нет, все же в татуировках есть своя прелесть

Не успели мы еще похоронить 3D Action/RPG Sabotain: Break the Rules (ранее известный как Sabotain: Fist of the Empire) от Avalon Style Entertainment, казалось бы принявшую верную смерть от рук издателя CDV Software, как выпавшее "знамя" подхватил отечественный издатель - фирма "Акелла".

Сюжет все так же туманен, несмотря на два года, прошедшие со времени первого анонса. Но от него все так же стойко разит Deus Ex'ом (тем, который первый). А говорят нам теперь о храбром герое-саботажнике, который был заброшен Империей, в разгар ее войны с Конфедерацией, прямиком в столицу врага - город Miracle City. Но чем дольше он помогает имперцам, там меньше понимает - кто же тут добрый, а кто - злой. Душевные метания героя усугубляют и некие Повстанцы. А метания эти, кстати, грозят закончиться сменой стороны, за которую мы воюем.

Выход игры намечен на весну этого года. - А.И.

Return to the Gulf 2

Возвращение пустынных вертолетиков



Возможно, что на улице ностальгирующих поклонников аркад скоро грянет праздник: Electronic Arts решила возродить 16-битную классику Desert Strike: Return to the Gulf. По сведениям анонимного источника в стенах компании, игра уже некоторое время разрабатывается в версиях для Xbox и PlayStation 2, а немного погодя также выйдет улучшенная версия для PC. Вероятнее всего, что мы сможем увидеть игру на предстоящей E3, а на прилавках она появится не позднее конца этого года.



Одного из террористов, конечно же, звали Муаммар

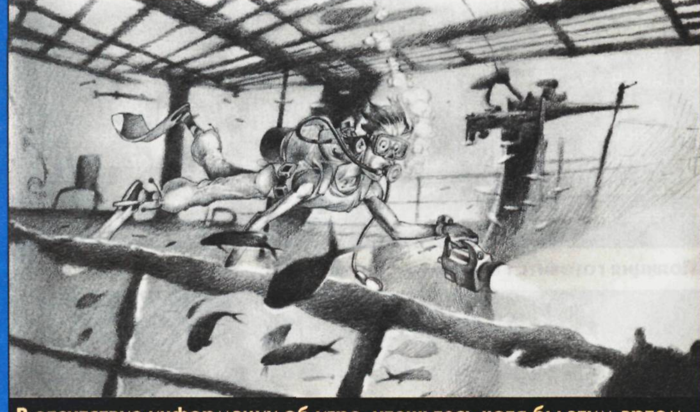


Из старых Desert Strike на "Амазоне" остались только версии для GBA

Новый Desert Strike будет предлагать игрокам все тот же аркадный игровой процесс, хорошо знакомый по оригинальной игре. Геймплей будет основан на последовательности миссий, которая будут куда глубже и разнообразнее, чем в оригинале. - А.И.

И поэтому мы никогда не умрем

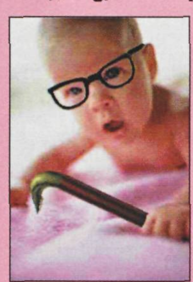
Сколько не хорони жанр графических адвентюр, сколько не бей лопатой, все равно вылезает из могилы...


В отсутствие информации об игре, утешьтесь хотя бы этим артом

Шутка! Конечно же, все тонкие ценители прекрасного будут рады видеть новый квест от Pendulo Studios. Конечно же, всех обрадует новость о том, что ждет нас не просто новый квест, а сиквел Runaway: A Road Adventure. Хотелось бы рассказать вам об игре подробнее, но информации на сегодня больше нет. Мы вряд ли услышим до апреля что-нибудь новое о Runaway 2. Пока же разработчики спрашивают у игроков про "три вещи, которые больше всего понравились в Runaway". Из приславших письма будет случайным образом выбран один фанат, который станет персонажем в игре. - А.Р.

Half-Life 2

Дату, мистер Ломбарди!



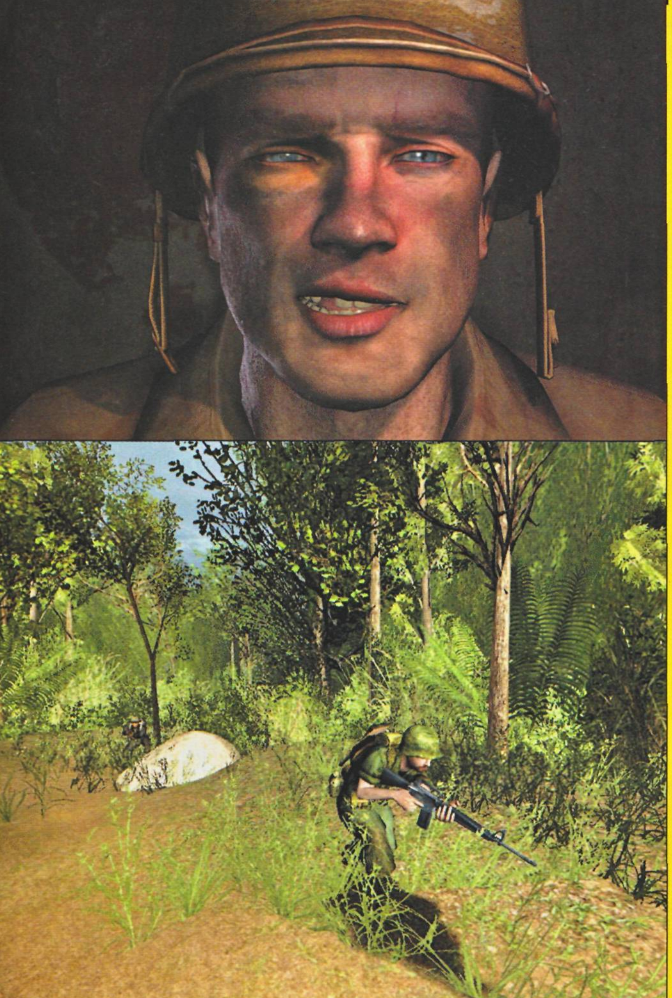
Несмотря на то, что официальным сроком выхода Half-Life 2 по версии издателя Vivendi Universal Games остается апрель этого года, сайт CNN/Money в феврале опубликовал статью, в которой подверг сомнению эту дату, называя ее взятой с потолка. В то время как сами работники Valve отказываются называть хоть какую-нибудь дату, в одном из своих интервью Даг Ломбарди, маркетинговый директор Valve, обмолвился, что лето этого года - тот срок, к которому готовит игру его компания. Однако никакой более конкретной информации он предоставить не смог. По мнению CNN/Money, мы ничего и не узнаем, по крайней мере, до середины мая, так как Valve решила отмалчиваться до ближайшей E3, которая пройдет в Лос-Анджелесе как раз с одиннадцатого по четырнадцатое мая этого года. - А.И.

Нам не привыкать

Громкие имена зазвучат не раньше лета

Два самых крупных тайтла Electronic Arts - The Sims 2 и Medal of Honor: Pacific Assault задерживаются и пожалуют к нам в гости не раньше июля. За этот месяц помимо EA подпортить настроение геймерам умудрились представители еще нескольких компаний. Во-первых, издательство Atari сместило сроки выхода многообещающего проекта DRIV3R с конца марта на первое июня. Во-вторых, Vivendi Universal Games теперь указывают датой выхода шутера Men of Valor: Vietnam первую половину 2004 года, а ведь обещала отправить игру на золото еще до давно минувших рождественских праздников. – В.Ч.

Medal of Honor: Pacific Assault: они откладывают мое явление народу, ироды



Men of Valor: Vietnam: быстрее, быстрее к заветной дате релиза

Долгая дорога

Путешествие продолжится



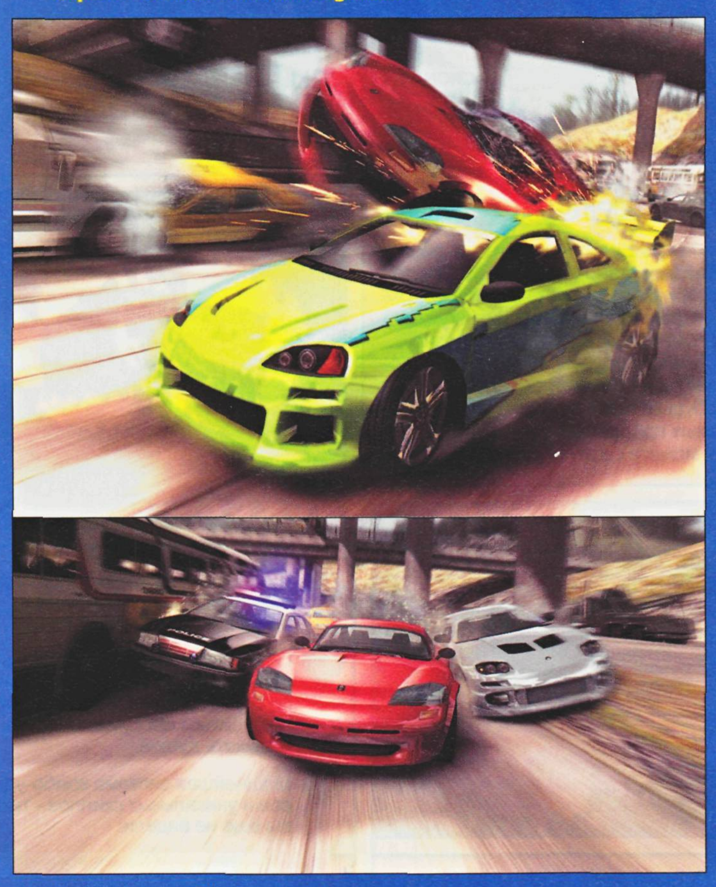
Funcom официально анонсировала разработку игры Dreamfall, сиквела одного из лучших квестов за всю историю жанра - The Longest Journey. Под разработку этой игры Funcom получила грант от Norwegian Film Fund, и это первый случай в истории, когда правительство Норвегии финансирует работы над компьютерной игрой, признавая тем самым ее культурную ценность наравне с кинематографом (подобное уже происходило в других странах, но гранты всегда получали компании, а не отдельный проект).

Выход Dreamfall намечен на далекую осень 2005, но уже сейчас известно, что в игре будет продолжена замечательнейшая история из The Longest Journey. События развернутся в двадцать третьем веке, когда одна девушка случайно раскрывает некий заговор, связанный со снами. Этот заговор может привести к разрушению двух миров-близнецов: науки и волшебства. В попытке противостоять этим зловещим планам она ищет помощь у человека, который мог бы дать ответы на многие вопросы – Эйприл Райан, героини The Longest Journey.

К сожалению, это пока вся имеющаяся информация об игре. Скриншоты и дополнительные сведения станут доступны не раньше мая этого года - Funcom собирается продемонстрировать рабочую версию Dreamfall журналистам на E3. - А.И.

Крутой вираж

Сериал Burnout меняет издателя



Издательство Electronic Arts переманило под свое крыло из-под носа компании Acclaim разработчиков популярного гоночного сериала Burnout. Сейчас сотрудники лондонской студии Criterion Games вовсю трудятся над третьей частью, в которой появится не только новый графический движок, но и некая революционная геймплей-система под названием Crash and Burn. До недавних пор проект Burnout жаловал только обладателей приставок, зато теперь, в отличие от предыдущих издателей, руководство Electronic Arts не собирается терять предполагаемые огромные прибыли и анонсировала выход игры на персональном компьютере. Напомним, что две предыдущие части игры разошлись тиражом более двух миллионов экземпляров. – В.Ч.

Кто хочет в президенты?

Stardock спускается с небес



Создатели Galactic Civilizations анонсировали новый проект – политико-экономическую стратегию The Political Machine. По замыслу компании Stardock вы должны возглавить предвыборный штаб одного из кандидатов в президенты США и, в конечном итоге, на четыре года, а то и на все восемь лет переселить семью своего питомца в Белый дом. Для тех, кто поднатореет в политтехнологиях в одиночном режиме, предусмотрен мультиплеер на специальном игровом сервере. Релиз The Political Machine состоится в мае 2004 года. – В.Ч.

Страна отцов

Y-Project забыт и заброшен



Такие зеркальные полы были и на первых скринах из Mortyr...

Альтернативная история и всяческие "what if" волнуют разработчиков игр всех жанров (кроме паззлов, пожалуй). Вот и в Joy Labs (разработчики так и не увидившей свет Y-Project) делают игру под названием Das Reich 2005. Если одного названия чтобы догадаться, о чем пойдет речь в игре вам мало, то скажем прямо, что разворачиваться действие будет в альтернативной Европе победившего национал-социализма. Жанр – шутер. Подробности – отдельным письмом. – А.Р.

Blizzard Entertainment

Размножение почкованием



Компании, основанные выходцами из Blizzard Entertainment, растут как на дрожжах. В прошлом выпуске новостей мы поведали вам о том, что один из основателей легендарной компании Ален Адхем подал в отставку, но все еще поддерживает былые связи, находясь в статусе независимого консультанта. За минувший месяц специалист по разработке программного обеспечения Андреа Пессино и художник Рю Верасбрийа вместе с бывшим программистом студии Naughty Dog Дидье Малянфаном основали собственную компанию - Ready At Dawn Studios. Тем временем успевшие поработать над первым и вторым Diablo братья Майк и Стивен Скандиццо ныне обретают под вывеской Castaway. Но это еще не все. Билл Ропер тоже сейчас неплохо себя чувствует во главе Flagship Studios. За последний год Blizzard Entertainment покинуло почти 30 (тридцать!) человек. Наиболее вероятная причина такого массового исхода – неблагоприятное состояние издательства Vivendi Universal Games, которое слишком туго затягивает ремень, дабы всеми силами удержаться на плаву. На фоне всех этих событий абсолютно под иным углом воспринимается новость о том, что Blizzard перебрасывает девять своих сотрудников с одного секретного проекта на другой, не менее секретный, но новый. Происходит это потому, что компания попросту испытывает явный недостаток кадров. Поговаривают, что часть сил отобрали у StarCraft 2. Следовательно, дата релиза переносится на более позднее время. – В.Ч.

А вот арт из необъявленного пока проекта Билла Ропера. Заинтригованы!



Голоса из ящика

Так звучит "Пандора"

До релиза Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow осталось совсем немного времени, а издательство UbiSoft Entertainment не перестает подбрасывать свежие известия. Так недавно стало известно, что музыку для игры пишет аргентинский композитор Лало Шифрин, который успел запомниться своей работой над Mission: Impossible и Dirty Harry. Что касается озвучки, то французское издательство не поскупилось привлечь для этого благого дела сразу двух голливудских актеров. Сэм Фишер заговорит голосом Майкла Айронсайда ("Звездный Десант", "Горец 2", "Вспомнить все"), а роль полковника Ирвина Ламберта возьмет на себя Денис Хейсберт ("Вдали от Рая", "Тринадцатый Этаж"). Кстати, он не отказался высказать свои комментарии: "Высокий реализм, сложная сюжетная линия и огромное внимание к деталям, которыми славится Том Клэнси, будут присутствовать в Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Эта игра мне напоминает первоклассный фильм. Особенно этому способствуют отличные спецэффекты, игра светы и тени, а также великолепный сюжет. Не могу дождаться, когда я вместе с сыном усядусь в нее поиграть". – В.Ч.

Денис Хейсберт



Дружба навек

Трогательное единение паблишеров и девелоперов



Это хорошо, что вы такой зеленый и...

Vivendi Universal Games и Radical Entertainment заключили новый договор о сотрудничестве. Девелоперы обязались создать ровно шесть игр, а паблишеры – издать их по всему миру. Напомним, что до этого плодотворный симбиоз этих двух компаний подарил нам The Simpsons: Hit & Run и The Hulk. Вот что по этому поводу сказал президент Vivendi Universal Games Брюс Хэк: "Radical Entertainment – это один из ведущих разработчиков игр в Северной Америке. Список созданных ими игр впечатляет и дает нам право утверждать, что лучшего партнера наша компания сыскать просто не сможет". На что директор Radical Entertainment Ян Уилкинсон заявил: "В последние годы мы много сотрудничали с Vivendi, и этот период стал очень успешным. Мы с радостью заключили новое соглашение, которое, я уверен, только упрочит позиции обеих сторон". – В.Ч.

Туманы Альбиона

Как это называется, я не знаю...

Британская компания Oxygen Interactive поручила студии Brain In A Jar разработку автосимулятора. Название проекта пока засекречено, зато известно, что появится он как на PlayStation 2, так и на персональном компьютере, а релиз состоится уже в третьем квартале, как раз во время проведения сентябрьской Rally GB. Слово управляющему директору Oxygen Interactive Джиму Скотту: "Ребята из Brain In A Jar пришли к нам с кучей наработок, отличным послужным списком сотрудничества с крупными издателями и чудовищным зарядом энтузиазма. Их любовь к гоночным играм ослепила нас, и мы уверены, что новый проект добьется оглушительного успеха". Странно, знать про успех почти все, но при этом не определиться с названием. Напомним, что последним продуктом компании Brain In A Jar был средненький IndyCar Series. Собственно, из-за низкого рейтинга продаж издательство Codemasters и рассталась с независимыми разработчиками. – В.Ч.

Satellites and Astronauts

Хорошо забытое новое



Фирма Snowball сообщила о заключении договора с польской студией RebelMind об издании в России Action/RPG "Меркурий-8" (Space Hack).

"Меркурий-8" - новая игра от создателей "Горького-17", в традициях Diablo смешивающая квест, action и ролевые элементы. В роли матерого бойца по прозвищу Волк игрокам предстоит выполнять квесты, исследовать новые территории, рубить ножами и стрелять из бластеров, прокладывая путь к спасению через 15 биосфер попавшего в ловушку звездолета.

Что интересно, в линейке компании Snowball когда-то уже была стратегия под названием "Меркурий-8". Правда, она так и не вышла. - А.Е.

На ловца и зверь

Такого шутера вы еще не видели

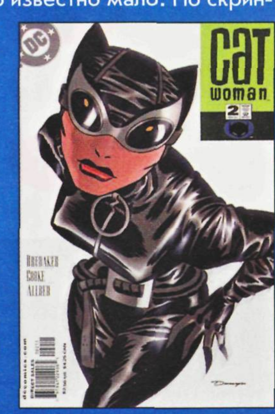


Geoscape. Как две капли

В мире существует огромное количество всевозможных шутеров. Есть и определенное (гораздо меньшее, но все равно впечатляющее) количество симуляторов охотника. Время от времени возникают и попытки скрестить два этих жанра, причем до недавних пор фантазия разработчиков ограничивались созданием симуляторов охотников на крупную агрессивную дичь. И вот, в студии Exileworks нашлись-таки люди, сломавшие эту традицию. Встречайте: Poacher – первый в мире симулятор браконьера.

Будет вам дичь и крупная и мелкая, агрессивная и не очень. Но главное, будет противостояние протагониста с егерями. В африканских национальных парках, кстати, егеря не пытаются арестовывать браконьеров. Сразу стреляют на поражение. В африканские национальные парки, между прочим, и предстоит отправиться герою игры. А также в южно-американские и российские заповедники, где стражи порядка, в общем-то, тоже предпочитают здравый смысл человеколюбию.

О технической стороне игры пока что известно мало. По скриншотам видно наличие некоего глобально-стратегического режима и средненькое качество графики. – А.Р.



Комикс-Фильм-Игра

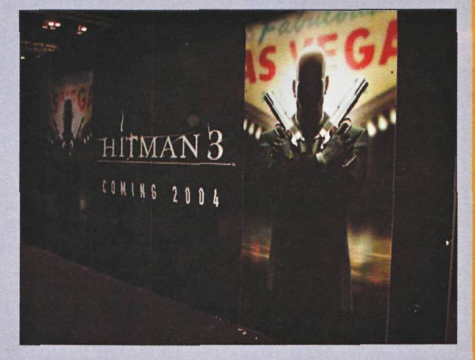
Три источника, три составляющих части

Electronic Arts приобрела у Warner Bros. и DC Comics лицензию, которая дает издательству право ваять игру по мотивам грядущего фильма Catwoman, с Хэлли Берри в главной роли. Разработка поручена английской студии Argonaut. Причем девелоперы должны поторо-

Ценитель прекрасного

Под хорошую музыку и убивать приятнее

Композитор Джаспер Кид согласился написать музыкальные темы для Hitman: Contracts. Напомним, что Джаспер только что закончил работать над сопровождением к приставочной игре Evil Prophecy, а до этого прославился своей музыкой для таких игр, как Brute Force, Minority Report, MDK2, Messiah, Freedom Fighters и, конечно же, первых двух частей сериала Hitman. Кид не постеснялся во всеуслышание поделиться своими задумками: "Звуковой ряд к Hitman: Contracts будет очень мрачным и зловещим, что-то слегка безрассудное, совмещенное с тревожными электронными вставками". Всего Джаспер планирует записать примерно 90 минут так называемого "чистого времени". – В.Ч.



Уже реальность, но пока что неофициально

Один из сотрудников Maxis по имени Люк Бартелет проговорился, что в недрах его родной компании уже более месяца трудятся над пятой частью популярного градостроительного симулятора SimCity. Кроме того, издательство Electronic Arts весьма озабочено поисками независимых девелоперов, которые могли бы присоединиться к стартовавшим работам, ибо своими силами Maxis столь монументальный проект быстро не возведет. – В.Ч.

Зачем Лукасу новое имя!

Еще в январе издательство LucasArts зарегистрировало новую торговую марку Free Agent. Наверняка эти два слова лягут в название одной из игр компании. Подробности должны последовать в мае во время проведения выставки Electronic Entertainment Expo 2004. – В.Ч.

Список релизов от Activision

Издательство Activision перечислило 11 игр, которые оно планирует выпустить в этом году. Весной должны появиться Shrek 2, Spider-Man 2 и PC-версия True Crime: Streets of LA. Далее идут Shark Tale и Lemony Snicket, PC-версия Tony Hawk's Underground, X-Men Legends и Call of Duty: Finest Hour. Наконец, идут тяжеловесы в лице Doom 3, Rome: Total War и Vampire: BloodLines, которые поступят на прилавки магазинов не раньше лета. - В.Ч.

Комиксов не будет



88mph Studios отказалась выпускать комиксы по мотивам игрушки TRON 2.0 и полностью свернула проект. Руководство компании заявляет, что к данной идее больше никогда не вернется, т.к. продажи игры оказались не столь успешными, как планировалось ранее, следовательно, мало кому будут нужны комиксы по мотивам не слишком популярной игры. – В.Ч.

Принц еще вернется

Директор французского UbiSoft Entertainment Ив Гильмо заявил, что его издательство планирует заняться работами над продолжением Prince of Persia: The Sands of Time. Напомним, что римейк классической игры разошелся по миру тиражом свыше двух миллионов экземпляров и в некоторых странах до сих пор не собирается покидать вершины чартов продаж. – В.Ч.

Уилл Райт подался в лекторы

Создатель The Sims и SimCity Уилл Райт 25 февраля выступил с лекцией перед студентами The Art Institute of California. Кстати, такая встреча не окажется разовой акцией, так как руководство института собирается организовать целую программу под названием "Легенды игровой индустрии", в рамках которой ведущие создатели сверхпопулярных игр делились бы со своими будущими коллегами секретами мастерства. – В.Ч.

Vietcong 2

Сотрудники чешской студии Pterodon после выхода адд-она Vietcong: Fist Alpha приступили к созданию полноценного продолжения своего детища. Причем разработчики до сих пор не определились с направленностью проекта. Велика вероятность того, что вторая часть окажется сугубо многопользовательской а-ля Battlefield 1942. Известно лишь одно – Вьетнам снова ждет нас. – В.Ч.

Что ты сказал!

Издательство Electronic Arts разжилось лицензией, дающей право использовать в своих будущих играх специальную технологию по распознаванию речи от компании Fonix. Руководство северо-американской компании полагает, что данная фича обеспечит геймерам "оригинальный игровой опыт, достигаемый благодаря использованию встроенного в игры голосового интерфейса". – В.Ч.

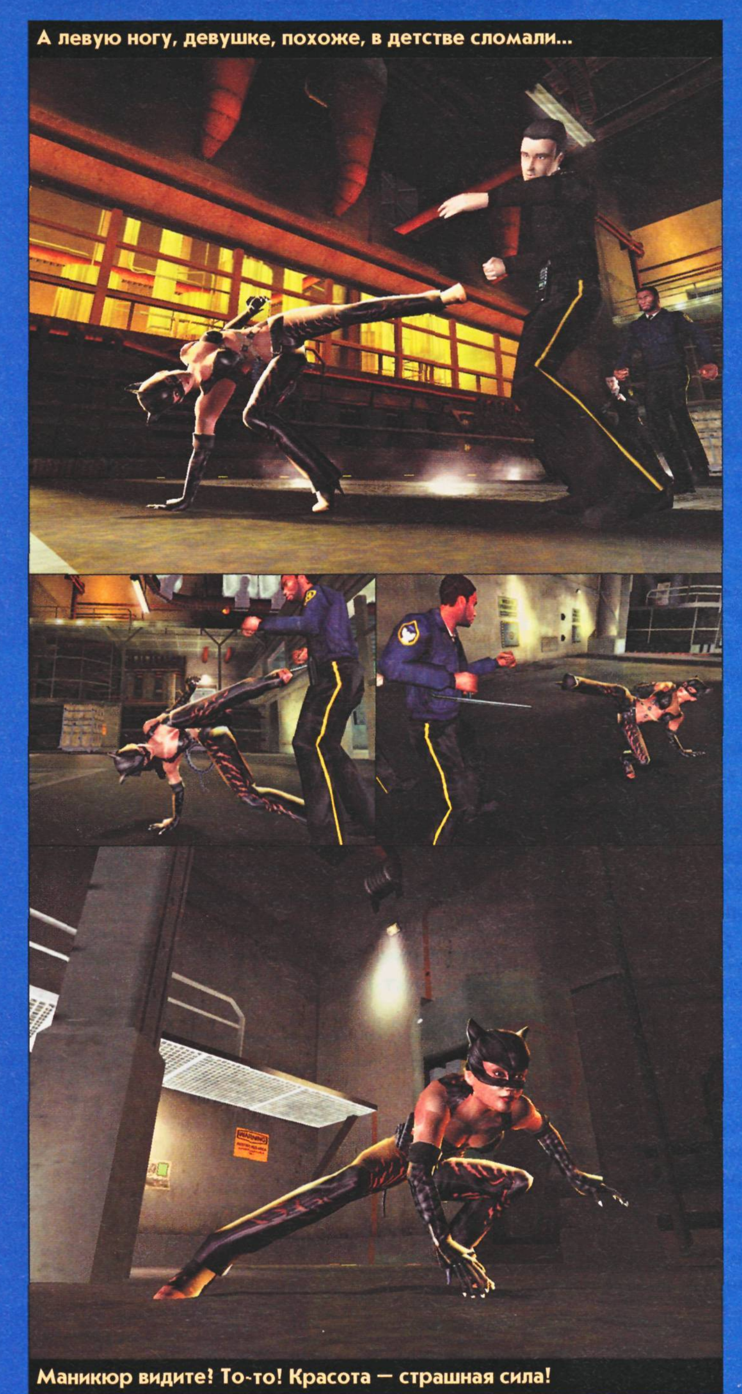
Лицензия

Французская студия Arkane, создавшая небезызвестную Arx Fatalis, получила лицензию на использования движка Source (да-да, от Half-Life 2) для своего нового проекта. Никаких подробностей пока нет, да и вообще, первыми об этом сообщили представители Valve. - А.Р.

Painkiller еще немного задержится

Неутешительные известия принесло очередное обновление официального сайта готовящейся FPS Painkiller от DreamCatcher и People Can Fly. Кроме пары новых скриншотов и трейлера на нем появилась информация, что игра немного задержится и увидит свет только двенадцатого апреля этого года. - А.И.

А левую ногу, девушке, похоже, в детстве сломали...



Маникюр видите! То-то! Красота — страшная сила!

питься, ибо релиз намечен на лето сего года. Напомним, что это не первый случай, когда Electronic Arts удачно сотрудничает с Warner Bros, все "Гарри Поттеры" — хороший тому пример. В заключение, приводим вам заявление исполнительного вице-президента Electronic Arts Брюса Макмиллана: "Женщина-кошка – это замечательное дополнение в линейку игр по мотивам киноблокбастеров. Мы счастливы, что наши отношения с Warner Bros. и DC Comics продолжают развиваться столь успешно". – В.Ч.

Португалия 2004

Готовимся к празднику европейского футбола

В преддверии старта Чемпионата Европы по футболу издательство Electronic Arts подписало с УЕФА соглашение, по которому разработчики из EA Sports получают право на создание, издание и распространение игры по мотивам грядущего соревнования UEFA Euro 2004. На этот раз помимо финального гандикапа будут восстановлены отборочные соревнования в группах, для чего разработчикам придется вплотную заняться 51 национальной командой стран Европы, в том числе и России. Помимо усовершенствованной графики и нового звукового сопровождения этим летом нас ожидает весьма интересная фича под названием "система динамической морали". Ее смысл сводится к тому, что в зависимости от предыдущих побед и поражений формируется настроение ваших футболистов. Напоследок, небольшая цитата из заявления менеджера по продажам и маркетингу европейского отделения издательства Electronic



Arts: "Здорово, что нам снова представилась возможность помочь продвижению европейского футбола в массы. Упавший на благодатную почву огромного количества поклонников данного вида спорта опыт EA Sports по созданию футбольных симуляторов должен принести замечательные плоды". – В.Ч.

Локомотивы

Больше паровозов хороших и разных



Вперед, к светлому будущему сериала Trainz!

Компания Auran старается выжать максимум прибыли из бренда Trainz Rainroad Simulator. Если раньше это была одна игра, то теперь она разделена на три самостоятельных проекта.

Первый так и останется симулятором с минимум экономических наворотов и элементов менеджмента, в котором вам необходимо управлять железнодорожным составом. Второе ответвление займется тотальным реализмом управления поездом, таким, что после освоения игры можно будет смело подаваться в машинисты. Наконец, третий вариант ударится в микроменеджмент и станет типичной экономической стратегией. – В.Ч.

Колесо времени

Крис Тэйлор подтвердил факт разработки Total Annihilation 2



Сотрудники Gas Powered Games умеют делать не только хорошие игры, но и устраивать хорошие праздники

В интернете уже несколько месяцев курсировали слухи о том, что маэстро Крис Тэйлор собирается вернуться к истокам и заняться созданием второй части легендарной футуристической стратегии

Total Annihilation. Получается, что сейчас Крис трудится сразу над двумя играми: Dungeon Siege 2 и Total Annihilation 2. Напомним, что знаменитая игра вышла в далеком 1997 году. С тех пор много чего изменилось, а после неудачных продаж Total Annihilation: Kingdoms компания Cavedog Entertainment и вовсе обанкротилась, а ее руководитель Крис Тэйлор основал студию Gas Powered Games, которой пока что сопутствует удача. - В.Ч.

"Мы уйдем из зоопарка!"

Возвращение розовых слонов

Играя на любви широкой общественности к братьям нашим меньшим, а также на популярности различного рода тайкунов на рынке, компания Microsoft объявила о начале работы над очередной серией зоопаркового тайкуна Zoo Tycoon 2. Благо, что первая часть понравилась не только покупателям, но и множеству разного рода родительских комитетов и организаций, за что и получила награды таких изданий и ассоциаций, как Child Magazine, Childrens Software Revue, Parents Choice Foundation и Bologna New Media.

Геймплей игры не изменится ни на йоту - мы все так же строим зоологический сад, разводим животных и развлекаем посетителей. Однако теперь все это будет

происходить в полностью трехмерном мире, благодаря которому станут доступны три новых развлекательных режима (которые, впрочем, мы уже видели в Sim Theme Park). В режиме Zoo Guest нам позволят праздно пошататься по отстроенному нами же парку и почувствовать себя в шкуре простого посетителя, в то время как режим Zoo Keeper переселит вас в служителя парка, позволив собственноручно ухаживать за питомцами. Ну и, наконец, в режиме Photo Mode каждый сможет фотографировать своих любимых зверей, посетителей и красоты зоопарка, а затем обменятся снимками по интернету. Ожидается следующая тройка режимов: Campaign, Freeform и Sandbox. Игра появится на полках магазинов осенью этого года. - А.И.

Навес в штрафную

Сериал Championship Manager обрел разработчика



В предыдущих выпусках журнала мы вам рассказали, почему сотрудники Sports Interactive ушли от Eidos Interactive на вольные хлеба. Напомним, что тайтл Championship Manager остался за британским издательством. Итак, вот, собственно и новость, пятой части футбольного менеджера быть. Компания Eidos Interactive специально для этой цели основала внутреннюю студию Beautiful Game Studios, в которую вошли ровно 30 разработчиков, за плечами которых в общей сложности более 90 изданных игр, причем 60 из них касались футбольной тематики. Вот что сказал по этому поводу управляющий менеджер европейского отделения Eidos Джонатан Кемп: "В Beautiful Game Studios собрались очень талантливые и умудренные опытом люди, которые всенепременно смогут обеспечить Championship Manager 5 и всем последующим продолжениям этого сериала финансовый успех". Ответный реверанс в сторону издательства не заставил себя долго ждать. Дейв Раттер, главный продюсер Beautiful Game Studios: "Мы уже внесли в игровой код кое-какие усовершенствования, благодаря которым Championship Manager 5 станет самым реалистичным и удобным футбольным менеджером в мире. При этом фанаты Championship Manager: Season 2003/2004 смогут перейти на Championship Manager 5 плавно и без лишних проблем". – В.Ч.

WARNING

THIS CHAMPIONSHIP MANAGER MICROSITE DOES NOT TAKE
ANY RESPONSIBILITY FOR FURTHER ENHANCING YOUR ADDICTION.
BY ENTERING THIS SITE YOU ARE TAKING YOUR FIRST STEP TO A FULL AND
SPEEDY ADDICTION TO CHAMPIONSHIP MANAGER 5 AND THE WORLD'S ONLY
ONLINE CHAMPIONSHIP MANAGER PORTAL.
- CONSIDER IT YOUR VERY OWN 'CLINIC' -

ENTER

Вот таким текстом пугают посетителей сайта Championship Manager 5

Отцы симсов переезжают

Electronic Arts решило перевезти принадлежащую ей компанию Maxis из Уолнат-Крика в Силиконовую Долину. Дело в том, что компания разрослась до таких размеров, что на старом месте 300 разработчикам попросту негде толком разместиться. Впрочем, покинутые кресла не будут долго пустовать, так как их займут сотрудники какой-нибудь другой подконтрольной издательству компании. – В.Ч.

Не дождетесь!

Gray Matter Studios будет жить

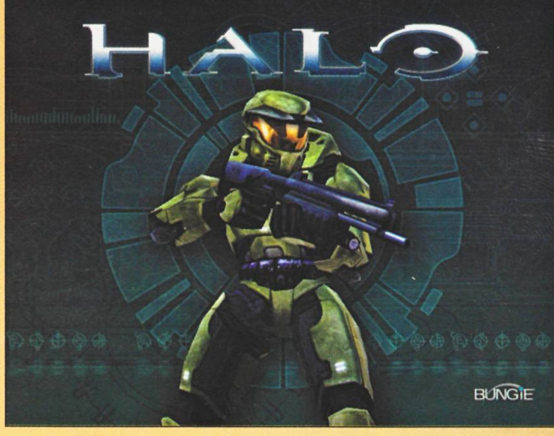
Несколько месяцев назад мы сообщили вам о свертывании всех работ над шутером Trinity: The Shatter Effect. С тех пор от знаменитой Gray Matter Studios (в ее активе такие хиты, как Return to Castle Wolfenstein, Kingpin: Life of Crime и Redneck Rampage) никаких известий не поступало. Злые языки стали поговаривать, что неудавшийся проект станет последним гвоздем в крышку гроба агонизирующей компании. Ан нет, на своем официальном сайте разработчики разместили следующее сообщение: "Сейчас мы в поте лица трудимся над новым и очень секретным проектом. Больше рассказать о нем мы ничего не можем, иначе придется вас убить". Что ж, попытки шутить – это один из косвенных признаков выздоровления больного. – В.Ч.

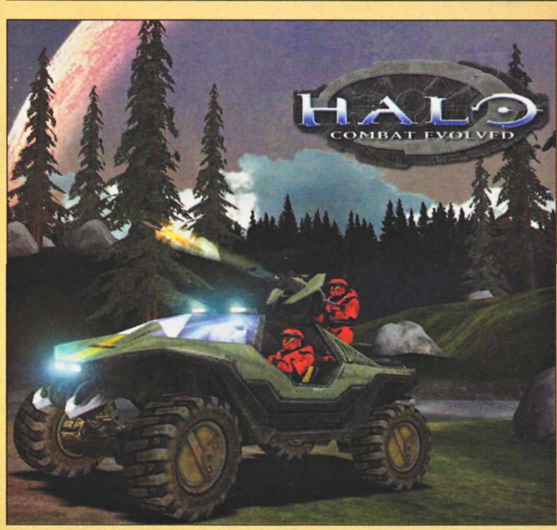


Неужели вы хотите, чтобы эти девушки надели траур!

Halo идет на рекорд

С момента релиза приставочной версии футуристического шутера Halo: Combat Evolved минуло два с половиной года. За это время игра успела обзавестись анонсом продолжения, а также выйти этим летом на персональном компьютере. Оказывается, подсчеты сотрудников Bungie Studios показали, что совокупный тираж тайтла составил 4 (четыре!) миллиона экземпляров. Причем PC-версия может похвастаться более полумиллионом проданных дисков. – В.Ч. Н





Отечественная игровая индустрия является одной из немногих отраслей, продукция которой успешно конкурирует с зарубежной. Период ее "взросления" закончился, и с играми, созданными на постсоветском пространстве, приходится считаться. S.T.A.L.K.E.R. является одним из наиболее ожидаемых FPS этого года, "Ил-2 Штурмовик" - несомненный эталон жанра авиасимуляторов. И это только начало: с каждым годом число команд, разрабатывающих конкурентоспособные игры, неуклонно растет.

Юрий ПАШОЛОК

КРИ-2004

Нынешняя КРИ заметно отличалась от предыдущей. На этот раз конференция проходила не в МГУ, а в здании гостиницы "Космос", гораздо больше подходящем для подобных мероприятий. Многие из участников, приехавшие из других городов, разместились в этом же гостиничном комплексе.

Конечно, КРИ-2004 запомнится еще и тем, что на нее были приглашены две легенды игровой индустрии - Том Холл и Джон Ромеро. Многие посетители конференции пришли лишь для того, чтобы увидеть создателей id Software и взять у них автографы. Стоило только Тому или Джону появиться около стендов КРИ, как их тут же окружали толпы фанатов. Не скроем, мы в некоторой степени способствовали общей шумихе: январские номера журнала с DOOM на обложке были буквально сметены с нашего стенда в мгновение ока. Оно и немудрено - лучшего способа попросить у заокеанских гостей автографа трудно было придумать. Дело дошло до того, что несколько программистов договорились к моменту закрытия конференции снять с нашего стенда постеры с DOOM и бежать с ними к Холлу и Ромеро.

Джон и Том приехали на конференцию не просто так. Первый день КРИ-2004 был полностью отведен под мастер-классы, куда могли попасть лишь разработчики и представители прессы, и только по предварительной записи. А Ромеро и Холлу есть что рассказать: у каждого из них за плечами более пятидесяти игр, некоторые из которых являются признанными хитами. Не стоит думать, что создатели id Software являются героями минувших дней: портированная ими Red Faction является самой продаваемой игрой для N-Gage. В настоящее время Том и Джон работают в компании Midway, каждый из них руководит как минимум одним проектом. Помимо Холла и Ромеро, мастер-классы провели Сергей Орловский (Nival) и Оскар Жильбер (из Criterion, разработчика игрового движка RenderWare).

Многие из тех, кто записался на мастер-классы, пришли специально послушать Орловского. Оно и не удивительно, ведь Сергей руководит самой успешной в России компанией-разработчиком. Тем не менее, желающих перенять опыт зарубежных гостей было ничуть не меньше. Лекция Джона Ромеро носила достаточно общий характер, пришедшие услышали то, что знали сами и немного сверх того. А вот Тома Холла слушали, что называется, запоем. Свидетельством увлекательности доклада создателя Dopefish стала толпа, окружившая Тома во время перерыва. Эти люди не просили автографы, а живо обсуждали с Холлом аспекты игрового дизайна. Даже тот факт, что переводчик не успевал за Томом, и большая часть лекции шла на английском языке, никого не смутил.

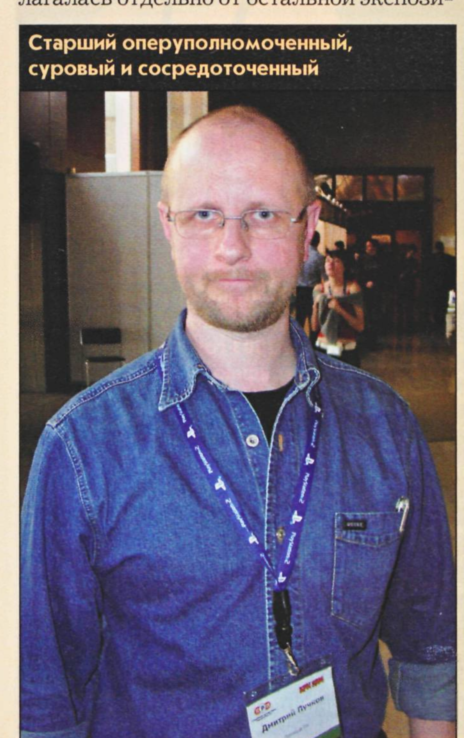
Для тех, кто не участвовал в мастер-классах, КРИ началась в субботу, 21 февраля. Уже в десять утра на регистрации собралось приличное количество народа. Не меньшее число посетителей сидело в центральном зале, где в это время проходила церемония открытия. К полудню посетителей и участников конференции было уже столько, что приходилось протискиваться сквозь толпу. А посмотреть было на что: в рамках КРИ демонстрировалось немало перспективных проектов. В некоторые игры можно было даже поиграть, например, любой желающий мог опробовать новую тестовую версию "Вивисектора". В выставке принимала участие компания GSC Game World, которая привезла вторых "Казаков" и S.T.A.L.K.E.R. Возле стенда компании, ставшей уже мировой знаменитостью, постоянно находилось большое количество зрителей. Не меньше народа собирал объединенный стенд "1С", "Нивала", "Акеллы" и K-D Lab.

Ярмарка проектов в этот раз располагалась отдельно от остальной экспози-

Посетив наш стенд Джон Ромеро и Том Холл сказали следующее: "WOW!"



Старший оперуполномоченный, суровый и сосредоточенный




Редкий кадр: Алексей Медведев, создатель космосима Homeplanet, за штурвалом Ка-50



ции, а потому не могла похвастаться большим количеством посетителей. Как и в прошлый раз, большая часть представленных игр ранее не демонстрировалась широкой публике. Кроме того, часть стендов занимали фирмы, для которых не хватило места в основной экспозиции. Несколько странно было видеть среди совсем свежих разработок обретшую издателя You Are Empty и уже продающуюся Lock On.

Тем временем, в пяти аудиториях шли выступления, посвященные тем или иным аспектам игровой индустрии. Наиболее интересными докладами, безусловно, были подробные рассказы об уже вышедших играх, с разбором всех успехов и промахов. Не менее увлекательно было послушать и старшего о/у Гоблина, известного не только переводами фильмов, но и работой над несколькими игровыми проектами.

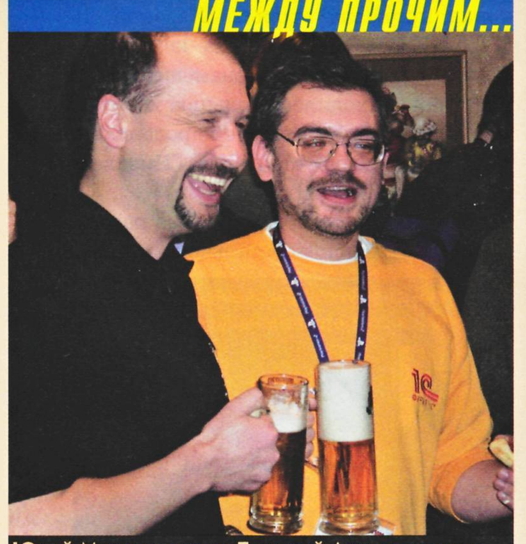
Второй день конференции выдался ничуть не менее интересным, чем первый. "1С" и "Акелла" продемонстрировали публике "Одиссею капитана Блада", на стенде GSC Game World наконец-то удалось увидеть в действии "Казаков-2". Продолжались и доклады, среди которых можно отдельно отметить лекцию Андрея "Кранка" Кузьмина "Почему не надо делать компьютерные игры". Глава K-D Lab известен нестандартным и креативным мышлением, но на этот раз он превзошел самого себя.

Как ни грозились на прошлой КРИ организаторы запереть членов жюри, все равно часть судей разбрелись по аудиториям и стендам. Тем не менее, определение лучших прошло без заминок и церемония награждения случилась в назначенный срок.

Награды распределились следующим образом:

- лучшая игра для PC (приз компании Intel): "Периметр" (K-D Lab);
- лучшая игра для игровых консолей: Axle Rage ("Акелла");
- лучшая игра для портативных платформ: Fight Hard Arena (G5 Software);
- лучшая технология КРИ: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World);
- лучший игровой дизайн: "Периметр" (K-D Lab);
- лучшее звуковое оформление: "Вивисектор: Зверь Внутри" (Action Forms LTD);

МЕЖДУ ПРОЧИМ...


Юрий Мирошников и Дмитрий Архипов очень рады совместному сотрудничеству. Откройте "Навигатор" №5(72) за 2003 год на странице 153 и посмотрите на фотографию с презентации Axle Rage. Не слишком-то многое за год изменилось

Как и на прошлой КРИ, первый "публичный" день конференции для части участников продолжился на 1C Party. Проходила она в баре Twin Pigs, у самой Останкинской башни. Похоже, что презентация новых проектов в таких теплых условиях становится доброй традицией. На этот раз Юрий Мирошников и Дмитрий Архипов объявили о разработке "Одиссеи капитана Блада".

Том Холл и девелоперы



ОТЧЕТ О МАСТЕР-КЛАССЕ СЕРГЕЯ ОРЛОВСКОГО "ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ"

Лекция Сергея Орловского продолжалась четыре часа. Вроде бы, немало времени, но, к сожалению, рассказать удалось не более половины заготовленного материала. Хотя текст был рассчитан на продюсеров, руководителей проектов и руководителей компаний, в зале присутствовали люди практических всех связанных с играми профессий, начиная от сотрудников молодых команд и заканчивая настоящими "воротилами игробизнеса". Лекция была разделена (не условно, а вполне конкретно - обедом) на две части.

В течение первой шел довольно неформальный диалог между Сергеем и аудиторией, описывались основные проблемы молодых разработчиков. Безусловно, эта часть была предназначена начинающим игроделателям, в то время, как руководители более крупных компаний несколько заскучали. Они-то давно прошли этот этап.

Значительно быстрее пролетела вторая половина мастер-класса, когда докладчик рассказывал о структуре Nival в более поздние времена и демонстрировал экономические схемы. Тут сложнее пришлось молодежи, хотя информация подавалась предельно доходчивым языком. Затрагиваемые вопросы были крайне далеки от реалий небольших команд: структура отделов, экономическое планирование, ведение нескольких проектов одновременно. Уже под самый конец Сергей кратко прошелся по оставшимся вопросам, таким, как правовая часть и отношения с издателями.

Если расписывать подробнее, то с чего, собственно, начинает любая компания-разработчик? С тусовки из 5-10 человек, клепающих "Игру Века". Все со всеми дружат, каждый по 26 часов в сутки проводит за компьютером, и вроде как все идет хорошо. Но вот игра сделана. Конечно, усилиями злых издателей 90% фич пришлось отбросить, но оставшееся тоже неплохо выглядит. Что дальше? А дальше народ спешно начинает устраивать свою внутреннюю структуру и каждый решает "Либо я продолжаю заниматься любимым программированием/рисованием/сочинением, воплощая чужие задумки своими руками, либо я ухожу в управление и закрываю глаза на то, что все делается не совсем так, как мне хочется и даже не мной". Ну, ладно, пусть и этот этап пройден, компания расширяется, у нее появился постоянный издатель и большой офис. Разрастаются "левые" отделы вроде бухгалтерии и стратегического планирования, рекламы и тестинга. И все эти отделы ничего не зарабатывают, лишь растрачивая полученные за игру деньги. Между тем, сами разработчики все по нарастающей ощущают на себе давление "верхов", а работа кажется им рутиной. Понемногу они все больше и больше становятся винтиками в механизме организации. Естественно, многим это не нравится, и ведущие программисты и дизайнеры уходят на вольные хлеба, ударяя по самому больному месту компании. Если сейчас не найдется им замены, то все закончится, так по-хорошему и не начавшись. Но вот и этот уровень пройден, в компании числятся сотни сотрудников, параллельно разрабатывается 3-4 проекта, начинаются попытки издательской деятельности. Теперь каждый отдел требует от руководства, чтобы ему выделили большую долю денег. Начинается внутренняя конкуренция, частенько доходящая до маленькой гражданской войны и грозящая развалить компанию на кучу мелких фирмочек. И тут спасает лишь правильное планирование и грамотные менеджеры. Есть ли способ через это пройти или скакнуть с первой ступени сразу на третью? Как показывает практика, нет, так не получится. Рост компании больше чем на 20% ежегодно грозит все развалить. Слишком большие шаги вперед опасны. А что если пройден и этот, третий этап? Ну что ж, мастер-класс такого разработчика с удовольствием послушают сами сотрудники Nival.



- лучшая игровая графика: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World);
- самый нестандартный проект: Flight of Fancy (Полет фантазии) (Gaijin Entertainment);
- лучшая игра без издателя: Flight of Fancy ("Полет фантазии") (Gaijin Entertainment);
- лучший дебют КРИ: You Are Empty (Digital Spray Studios);
- лучшая зарубежная игра: Far Cry (CryTek/"Бука");
- приз от индустрии: Юрий Мирошников ("1С");
- приз от прессы: Юрий Мирошников ("1С");
- лучшая компания-локализатор: "Бука";
- лучшая компания-разработчик: GSC Game World;
- лучшая компания-издатель: фирма "1С";
- лучшая игра КРИ: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World).

Безусловным лидером по числу наград заслуженно оказалась GSC Game World. Примечательно, что приз за лучшую игру КРИ вручал Джон Ромеро, а за лучшую технологию - представитель компании ATi. Награду за лучшее звуковое оформление, которую получила Action Forms, вручал Олег Медокс, специально для этого приехавший на КРИ.

Нынешняя конференция по всем статьям превзошла прошлогоднюю. Вопрос о том, быть КРИ или не быть, уже не стоит, куда интереснее, кого организаторы пригласят в следующий раз. Не исключено, что в 2005 году мы увидим полноценные делегации зарубежных команд и издателей, тенденция к этому есть. До встречи на КРИ-2005!

Н

INTEL ПОДДЕРЖИВАЕТ ИГРОДЕЛОВ

20 февраля в Москве прошла пресс-конференция "Деятельность Intel в поддержку разработчиков ПО в России и других странах СНГ". Корпорация Intel с 1990 года осуществляет в Европе программу поддержки разработчиков ПО (ISV), в России эта инициатива стартовала в прошлом году. Программу осуществляет специально созданная группа сотрудников Intel в составе четырнадцати человек, в текущем году планируется увеличение ее численности до двадцати человек. Основная цель программы: предоставление разработчикам самых лучших программных и аппаратных продуктов, способствующих ускорению процесса разработки. Результатом сотрудничества Intel с разработчиками можно считать и игры, оптимизированные под технологию Hyper Threading, например, "ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения" и "Сфера" (работа серверной части игры обеспечивается решениями на базе процессоров Intel).

В рамках программы ISV Intel открывает серию новых инициатив. Первая из них - IDS (Intel Developers Solution), представляющая собой русскоязычный онлайновый ресурс, обеспечивает доступ разработчиков к инструментальным средствам Intel для разработки ПО. Вторая, обучающая, ISWC (Intel SoftWare College), направленная на повышение квалификации разработчиков ПО. Обучение проводится на русском языке (его можно проходить и в онлайновом режиме), по завершении проводится сертификация по каждому курсу. Третья носит название Software Identifier, суть ее заключается в том, что программное обеспечение, прошедшее оптимизацию под программные и аппаратные средства Intel (Hyper Threading и Centrino), будет отмечено специальным лицензионным знаком. За рубежом в этой программе уже участвуют Lego Bionicle, Disney, EA.

Юрий ПАШОЛОК, Владимир ВЕСЕЛОВ

Axle Rage

★ Жанр **Action** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Акелла**
★ Дата выхода **IV квартал 2004**

Тестовую версию Axle Rage показывали еще на прошлой КРИ, но тогда герой мог побегать по кварталу и пару раз кого-нибудь пнуть. Теперь же была продемонстрирована полноценная демо-версия, где реализовано многое из того, что можно будет увидеть в релизе.

Во-первых, главный герой научился искусно драться. Теперь он не просто машет руками и ногами (это и Томми из Vice City умеет), а выполняет сложные приемы. В ход идут подручные средства вроде бейсбольной биты, а в полной версии будет доступно и огнестрельное оружие. Кроме того, главный герой игры освоил езду на мотоцикле, что и было продемонстрировано. Как и в Vice City, в Axle Rage можно будет выполнять всевозможные трюки вроде стойки на одном колесе. В проекте "Акеллы" реализованы и драки на мотоциклах, причем противника можно не только пнуть ногой, но дать ему по голове битой.



Кто самый крутой парень в этом городе! Я самый крутой парень в этом городе!

За время демонстрации Axle Rage успела пару раз "зависнуть", но впечатление от игры от этого не испортилось (все-таки это тестовая версия, возможны накладки). Куда важнее, что игра получается интересной, да еще и красивой. Дело за малым – довести разработку до конца. И еще не помешает нормальный трафик, после GTA 3 без него никак нельзя. - Ю.П.

Метро-2

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **G5 Software**
★ Дата выхода **IV квартал 2004**

После выпуска "Красной Акулы" и "Ударной Силы" G5 Software ушла в подполье. Ушла в буквальном смысле: действие новой игры будет проходить большей частью под землей. Заодно создатели "Ударной Силы" совершили путешествие в прошлое и слегка изменили ход истории.



События "Метро-2" происходят в альтернативном 1952 году. Против Сталина плетется заговор, а главный герой, сотрудник спецслужб, оказался у заговорщиков на пути. В довершение ко всему этому, само МГБ хочет видеть своего сотрудника с дыркой во лбу. Прямо получается Макс Пэйн в форме МГБ и с ППШ наперевес.

Игра находится на ранней стадии разработки, тем не менее, на стенде G5 Software можно было поглазеть на тестовую версию "Метро-2", и даже поиграть в нее. Помещения, в которых происходит действие "Метро-2", не отличаются архитектурными изысками, но они такими были и на самом деле. Впрочем, станция метро "Маяковская", по которой можно было побегать, сделана очень неплохо и похожа на прообраз. В дальнейшем можно будет посетить не только многочисленные бункеры, но и периодически выбираться на поверхность.

P.S. В настоящее время "Метро-2" является игрой, где можно увидеть наиболее правильно сделанную модель ППШ. В дальнейшем ожидается целый арсенал, где будут не только всем известные виды оружия, но и весьма экзотические, вроде противотанковой винтовки ПТРС (а в метро-то она зачем?) и огнемета. - Ю.П.

Parkan-2

★ Жанр **Космосим/Action** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Никита**
★ Дата выхода **Не объявлена**



Помимо "Сферы" на стенде "Никиты" показывали тестовую версию второй части Parkan. Тех-демо была неинтерактивной, так что можно было лишь оценить качество графики и получить первое представление об интерфейсе.

Продолжение Parkan при всех своих графических изысках (а в настоящее время творение "Никиты" всерьез претендует на звание самого совершенного в графическом плане космосима) неуловимо напоминает другой российский космосим. Любой, кто хоть краем глаза видел Homeplanet, согласится. Причем сходство не только в дизайне кораблей, но и интерфейсе. Что же касается наземных локаций (а без них Parkan – не Parkan), то во многом они похожи на то, что мы уже видели в "Железной Стратегии". - Ю.П.

Т-72: Балканы в огне

★ Жанр **Танковый симулятор** ★ Издатель **IDDK** ★ Разработчик **Crazy House**
★ Дата выхода **II квартал 2004**



Если бы на КРИ была номинация "лучший симулятор", то работа Crazy House была бы вне конкуренции. На сегодняшний день соперник у творения Crazy House всего один – Steel Beasts II, причем уже проигрывающий в графическом плане. Земля в обеих игра воксельная, но "Т-72" смотрится на порядок лучше благодаря более высокой детализации. Игроку дозволено разрушить любой находящийся на карте объект, причем процесс уничтожения смотрится вполне реалистично.

Steel Beasts II отстает еще и в том, что в ней доступны исключительно НАТОвские танки. А в игре от украинских разработчиков предоставляется возможность повоевать за тех, кто видит танки НАТО через окуляры прицелов. Действие "Т-72 " происходит во время первого балканского конфликта (1991-95) и воевать придется на стороне сербов. Парк бронетехники - соответствующий: будут доступны Т-34/85, Т-55 и Т-72, для полного счастья не хватает только М-84, югославского танка, созданного на базе Т-72. Каждый из танков имеет реальные характеристики (в том числе и бронирования), в игре смоделирована баллистика снарядов и прочие вкусности.

Публичный показ "Т-72: Балканы в огне" состоялся всего за несколько дней до объявления о переходе к завершающей стадии разработки игры. Так что мы не прощаемся с творением Crazy House, Новая встреча состоится уже через несколько месяцев. - Ю.П.

Вивисектор: зверь внутри

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Action Forms**
★ Дата выхода **II квартал 2004**



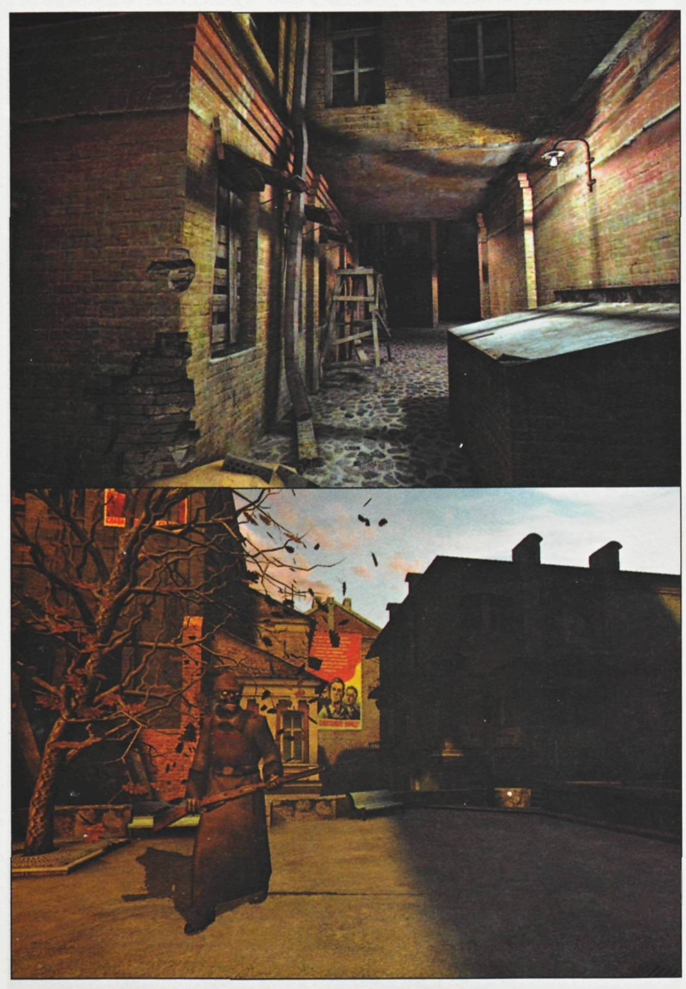
Третья по счету встреча с "Вивисектором" состоялась ровно через год после предыдущей. За прошедшее время Action Forms всерьез продвинулась в разработке игры, а общественности была представлена новая тестовая версия. На этот раз противниками игрока оказались не примитивные Modbeasts, а те самые "слоники", которых можно было увидеть в апрельском номере за прошлый год. Видно, что искусственный интеллект еще не до конца доведен, но противники все равно стали намного опаснее. Одно дело, когда атакует куча зверюшек, а другое, когда нападают вооруженные автоматами киборги.

Версия "Вивисектора", демонстрировавшаяся на КРИ-2004, интересна тем, что в ней были показаны последние наработки Action Forms, в том числе модель повреждений. Честно говоря, как-то неловко становится, когда от противника отрываются кровоточащие куски плоти. А еще зверюшки обросли густой шерстью, весьма реалистично выглядящей. - Ю.П.

You Are Empty

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Digital Spray Studios**
★ Дата выхода **IV квартал 2004**

За этот проект на КРИ-2003 была настоящая битва между издателями. За прошедший год разработчики практически заново сделали графический движок. На КРИ демонстрировался ролик, снятый с тестовой версии, но и он произвел большое впечатление. Хорошая новость: город светлого будущего начинают постепенно обживать монстры. Из общего списка особенно выделяется гениальное изобретение под названием Павлик Морозов. Этот монстр на вас не нападает, да и зачем ему? Ведь у Павлика есть большой пионерский горн, в который он трубит, как только вас заметит. А уж если заметит... одним словом, все монстры в



округе будут ваши. Стоит ли всего после этого удивляться, что You Are Empty получила на КРИ-2004 очередную награду? - Ю.П.

Одиссея капитана Блада

★ Жанр **Морской симулятор** ★ Издатель **1С, Акелла** ★ Разработчик **Акелла** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**



Похоже, не скучная это игрушка будет - "Морской Охотник"

"Больше "Корсаров", больших и разных" – под таким девизом, судя по всему, работает компания "Акелла". Совсем недавно была анонсирована "Корсары II"; "Морской Охотник" в шутку называют "Пиратами Балтийского моря", а теперь вот на КРИ состоялся анонс очередной игры на морскую тематику - "Одиссеи капитана Блада".



Не иначе, Питер Блад собственной персоной

Как понятно из названия, она создается по мотивам одноименного романа Рафаэля Сабатини. Сюжет на этот раз настолько главенствует над всем остальным, что про хоть какую-то свободу действий можно забыть. Миссии, миссии и еще раз миссии, жесткая привязка к генеральной линии партии и никаких намеков увильнуть в сторону. Кому-то подобный ход может не понравиться, но как вас тогда заставить жениться на Арабелле Бишоп?

Среди заявленных фич особо выделяется усложненная модель повреждений кораблей. А вот управление, по словам Дмитрия Архипова, станет более аркадным. Базируется "Одиссея капитана Блада" на улучшенном движке "Пиратов Карибского моря", в глаза, прежде всего, бросается заново сделанное море, выглядящее почти как настоящее. Давайте скрестим пальцы, чтобы в этот раз никто вдруг не анонсировал очередной фильм про пиратов, и игра оказалась доведенной до конца. - Ю.П.

Пираты XXI века

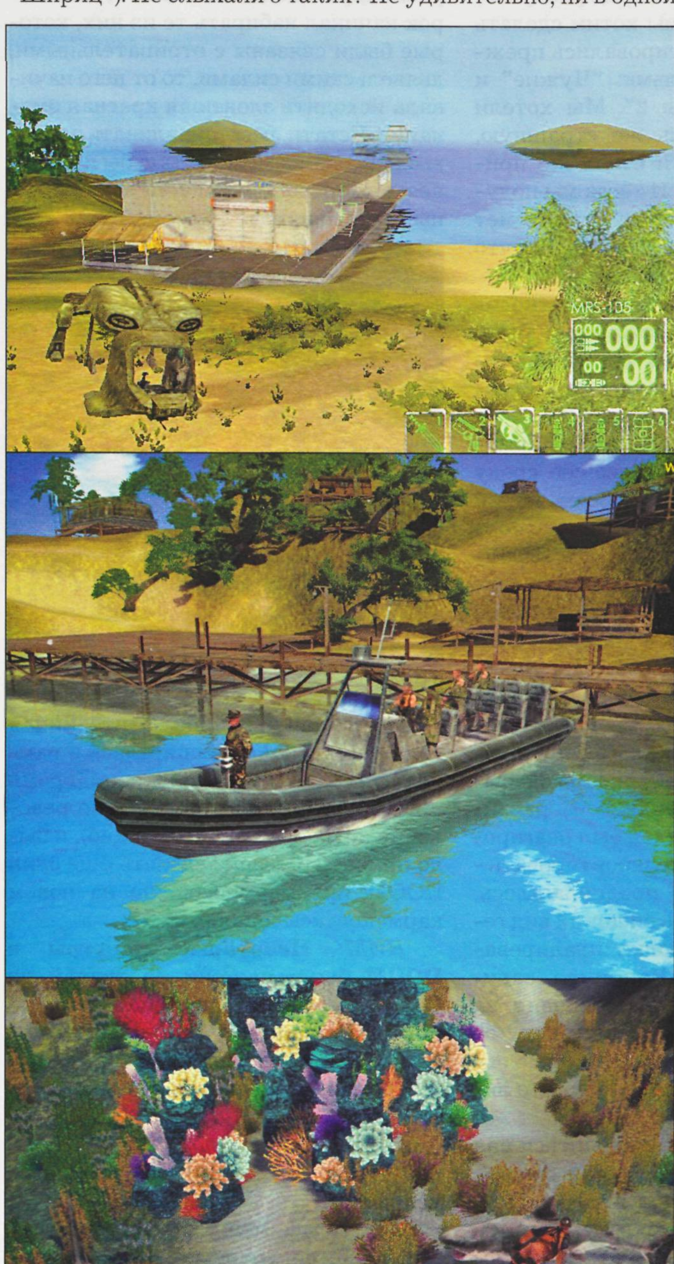
★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Diosoft** ★ Разработчик **Не объявлен** ★ Дата выхода **Не объявлена**

"Без лишних слов, без громкой фразы, в любых условиях, везде, большое дело водолазы спокойно делают в воде", – этими стишками открывался Праздник водолаза в одном старом фильме. К подводным диверсантам эту сен-

тенцию тоже можно отнести, но с одной поправкой: дела они делают не только в воде, но и на суше.

Тем удивительнее, что до сих пор не было создано ни одной игры, посвященной нелегкой жизни бойцов "дважды невидимого" фронта. В некоторых играх были отдельные миссии, в которых приходилось действовать под водой, но как-то там все было слишком примитивно. Киевская же команда Diosoft создает игру, в которой боевые действия в воздушной и водной среде будут занимать примерно одинаковое время, причем подводные обещают быть не менее (если не более) интересными, чем сухопутные.

Руководитель Diosoft, Вадим Заяц ответил на несколько наших вопросов, и мы убедились, что к делу его команда подошла серьезно. Возьмем хотя бы такой факт: в игре будут такие экзотические виды оружия, как пистолет СПП-1 (в просторечье "Дрель") и автомат АПС (в просторечье "Шприц"). Не слыхали о таких? Не удивительно, ни в одной из игр пока что не было ни их, ни зарубежных аналогов (впрочем, у АПС зарубежных аналогов до сих пор нет). Не забыты и средства доставки боевых пловцов, типа нашего "Протона" или американского "Пегаса".





С сюжетом пока полной ясности нет. Известно, что будут две группировки, ведущие борьбу на тихоокеанском атолле, но что это за группировки и какие цели они преследуют, не известно. От сюжета же в игре такого плана зависит многое, так что будем надеяться, что молодая киевская команда придумает что-то увлекательное. - В.В.

Полет фантазии

★ Жанр **Симулятор полета** ★ Издатель **Gaijin Entertainment**
★ Разработчик **Не объявлен** ★ Дата выхода **Не объявлена**

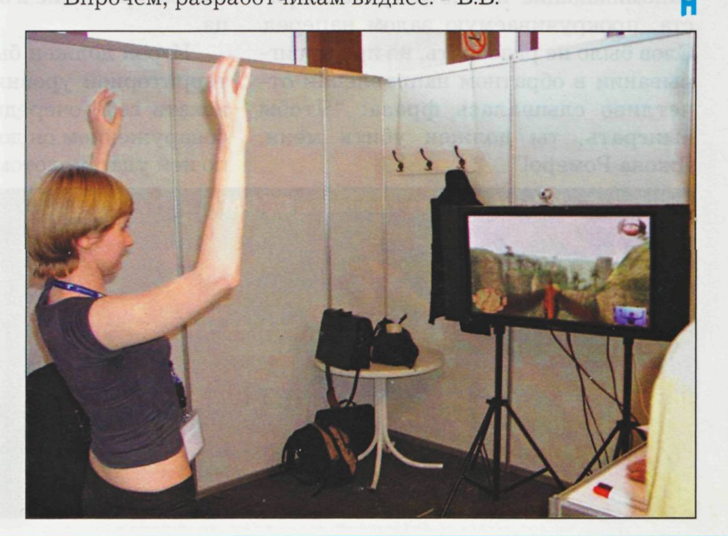
"Почему люди не летают как птицы?" – поинтересовалась всем известная героиня. Ленивые больно – ответим мы на этот, бывший до недавнего времени риторическим вопрос. Это же так просто, встал перед объективом веб-камеры, взмахнул руками и полетел. Во всяком случае, именно так все происходит в игре, разрабатываемой создателями небезызвестного "Бумера".

Идея достаточно проста – видеокамера отслеживает положение рук игрока (пока только рук, но в принципе можно отслеживать движения любой части тела), обрабатывает сигнал и передает управляющую команду персонажу на экране. (Ближайший аналог - EyeToy на PlayStation 2.)

Управлять таким способом можно чем угодно, разработчики опробовали свою новинку в старых играх (Арканоид, простейшие волейбол и баскетбол), но наиболее сильное впечатление производит управление драконом. Повинуясь легкому движению рук, громадный зверь совершает изящные виражи, взмывает вверх или круто пикирует вниз. Управление настолько просто и логично, что буквально с первых секунд игры забываешь, что у тебя не крылья, а руки. Если же поиграть достаточно долго, потом, двигаясь через толпу, ловишь себя на желании взмахнуть руками и пролететь над ней. Может, люди все же произошли не от обезьян, а от летучих мышей?

Сама игра находится на достаточно продвинутой стадии разработки. Создан мир (и очень красивый), проработан сюжет (достаточно типовой), намечены квесты и миссии. Но тут, честно говоря, есть обоснованные сомнения. Все же игроки привыкли к приключениям в комфортной обстановке, в удобном кресле перед монитором, заставить их по несколько часов махать руками (даже сидя, а не стоя) не так-то просто. На наш взгляд лучше использовать новую технологию не постоянно, а периодически. Основную часть сюжета проходить традиционным путем, с помощью клавиатуры и мышки, а в определенные моменты "переходить на ручное управление". Например, дать игроку заклинание, превращающее его в дракона, или завести вообще все заклинания на руки игрока, чтобы ему нужно было не просто нажать нужную кнопку, а совершить необходимые пассы.

Впрочем, разработчикам виднее. - В.В.



Том самый Ромеро



Интервью подготовили:
Игорь БОЙКО
Юрий Пашолок

Джон Ромеро - живая легенда игровой индустрии, самолично посетил КРИ, успел раздать тысячу-другую автографов, прочитал несколько лекций и ответил на вопросы главного редактора нашего журнала.



Джону Ромеро очень понравился январский номер "Навигатора". Понятия не имеем почему...

***Навигатор Игрового Мира:* Как появилась идея сделать в DOOM 2 финальным монстром самого себя?**

Джон Ромеро: Финальный уровень второго DOOM'а был выполнен Сэнди Петерсоном. В концовке игрок должен был расстрелять главного монстра - Икону Греха (Icon of Sin). Когда игра была практически готова, я взялся довести до ума некоторые звуки. Я вошел в режим, позволяющий проходить сквозь стены и, когда я пробежал за Иконой Греха, мне почудилось собственное лицо. Сначала я подумал, что мне это показалось. Но вскоре я увидел себя опять: моя отрубленная и окровавленная голова была насажена на кол... Я тогда сказал себе: "No f@cking way!" *(что в переводе означает "Ни [censored] подобного!" - прим. ред.).*

И я решил дать им понять, что расколол их пасхальное яйцо. И вставил собственное: звуковым фоном уровня стали поистине демонические звуки, напоминающие песню Джудаса Приста, прокручиваемую задом наперед. Слов было не разобрать, но при проигрывании в обратном направлении отчетливо слышалась фраза: "Чтобы выиграть, ты должен убить меня, Джона Ромеро!"

***НИМ:* Было ли использование бензопилы запланировано с самого начала разработки DOOM или вы решили использовать ее после какого-то случая (столь счастливого для нас всех) или сна?.. Что это было?**

ДР: Когда мы только еще раздумывали, какой именно мы хотим сделать нашу игру, то ориентировались прежде всего на два фильма: "Чужие" и "Зловещие мертвецы 2". Мы хотели получить игру, столь же страшную, как первый фильм, и столь же прикольную, как второй. И тогда мы подумали: "Нигде, ни в одной из игр нет бензопилы. А у нас она будет!". Так что мы знали об этом с самого начала.

***НИМ:* Ходит много слухов относительно того, каким должен был быть изначально Quake. Так что же планировалось с самого начала, и что из задуманного было реализовано?**

ДР: С самого начала мы с Кармаком придумали средневековую среду для игры с рукопашным боем, корни которой уходили в D&D. Главным оружием должен был выступить огромный молот, который по ходу дела должен был апгрейдиться. Молот должен был быть настолько мощным, что с его помощью можно было бы разрушать здания. Еще одной особенностью был сопутствующий герою сверхъестественный артефакт - Hellgate Cube, живущий собственной жизнью и оказывающий огромное влияние на развитие событий. Куб должен был реагировать на бои, лечить, телепортировать - вплоть до того, что предполагалось, что он будет изменять внешний вид героя. Интересные фишки планировались и для камеры. Например, задумывался вариант ее размещения на самом молоте. Или переход к виду от третьего лица с началом схватки, а потом возвращение к виду от первого лица.

Игрок должен был находиться над территорией уровня и, глядя сверху, искать себе очередную жертву. С ее обнаружением он должен был нанести по ней удар молотом, после чего камера как бы "скатывала" игрока в локацию, где находилась цель. Ни в одной игре тогда не было чего-либо подобного.

По ходу игры должны были встречаться источники мощи, имеющие различную специализацию. И если игрок начинал набирать те из них, которые были связаны с отрицательными, дьявольскими силами, то от него начинала исходить зловещая красная эманация. Кстати, восстанавливать здоровье персонажа можно было бы и в процессе жертвоприношений поверженных противников.



Но в конце концов фэнтезийная концепция Quake не вписалась в рамки реалий повседневной жизни (время шло, а конца-края воплощению революционных идей не было видно), и было принято решение сделать еще один DOOM про мариносов, но на новом кармаковском движке.

***НИМ:* Некоторые монстры в DOOM были похожи на тварей из Dangerous Dave In The Haunted Mansion, например "потерянные души". Это просто случайность?**

ДР: Да, это было чистой воды совпадение.

***НИМ:* Когда вы почувствовали, что стали действительно известным человеком?**

ДР: Когда меня стали узнавать? Мне кажется, впервые это произошло летом 1992 года, мы закончили Wolfenstein и отправились в Walt Disney World отметить это дело. Тогда-то я и услышал "А вы не тот ли самый парень, который сделал Wolfenstein? Тот? WOW!"

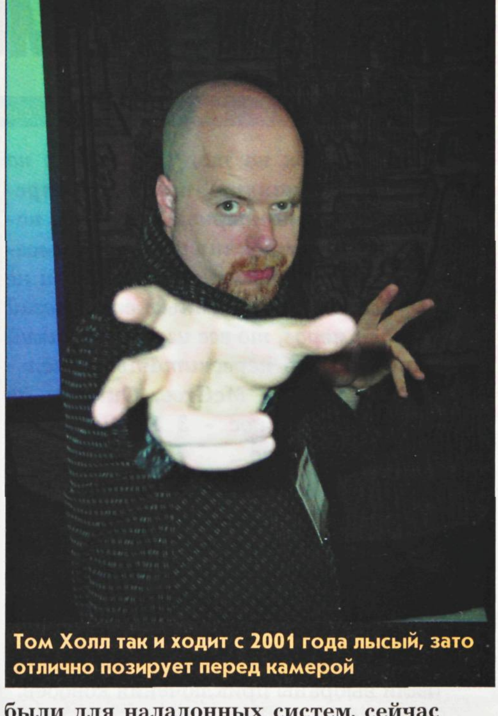
***НИМ:* Вопрос от девушек из нашей редакции. Зачем вы подстриглись? Длинные волосы вам так шли...**

НИМ: В 2001 году мы с Томом Холлом ушли из Ion Storm и основали компанию Monkeystone Games, кото-

Главгерой Wolfenstein 3D vs. главгерой DOOM







Том Холл так и ходит с 2001 года лысый, зато отлично позирует перед камерой

рая занялась разработкой совершенно нового для нас типа игр - для мобильных систем. Для того чтобы подчеркнуть, что все будет теперь по-новому, Том обрил наголо голову. Я долго не решался последовать его примеру, и только по прошествии шести месяцев, в январе 2002 года я остриг коротко волосы. Подружка, с которой я тогда встречался, одобрила это дело. Но через год мы решили расстаться, и сейчас я опять начал отращивать волосы. Думаю, что через год они вернутся в исходное состояние.

***НИМ:* Если встретятся в единоборстве Dangerous Dave, B.J. Blazkowicz и DOOM Trooper, то кто станет победителем?**

ДР: Мне кажется, победит DOOM Trooper. Dangerous Dave будет уничтожен сразу же. Он самый тупой из них всех. B.J. Blazkowicz и DOOM Trooper... B.J. реально крут, но... он проиграет труперу - у него же нет армора.

***НИМ:* Кстати, кому сейчас принадлежат права на Dangerous Dave? И вообще, есть ли еще шанс, что мы сможем порулить этим парнем?**

ДР: Права, по всей видимости, принадлежат мне. Я придумал его в 1988 году для игры для компьютера Apple 2. А потом сделал ее конверсию для персональных компьютеров. Меня часто спрашивают, буду ли я делать новую версию Dangerous Dave. Если и буду, то для мобильных систем.

***НИМ:* Что вы думаете о DOOM 3?**

ДР: Я видел синглплеерную версию, она мне понравилась, но она совершенно не такая, какой бы сделал ее я. Они собираются сделать игру так, словно оригинального DOOM'а никогда не было. В первом DOOM'е у нас было какое-то количество монстров, для второго DOOM'а мы придумали кучу новых монстров. И вот, по прошествии десяти лет делается третий DOOM, а в нем не будет ничего нового... Я же создал бы совершенно новую игру, с полностью оригинальным сюжетом.

***НИМ:* Поддерживаете ли вы сейчас отношения с id Software?**

ДР: Нет, не поддерживаю. Я переехал в Сан-Диего, они остались в Далласе, и мы больше не видимся.

***НИМ:* В какие 3D-шутеры вы играли в последнее время? Расскажите о ваших впечатлениях?**

ДР: Да, конечно. В Rainbow Six: Raven Shield - мне очень нравятся тактические шутеры. Недавно переиграл в Ghost Recon. Также поиграл вдоволь в XIII - вот действительно любопытная игра с множеством удачных находок и оригинальной графикой.

***НИМ:* Будет ли в новых играх от Midway Dopefish?**

ДР: Скорее всего, нет. Midway очень придирчиво подходит к вопросам контента в своих играх.

***НИМ:* Последние ваши проекты были для наладонных систем, сейчас вы сотрудничаете с Midway и делаете игру для PS2/Xbox. Есть ли вероятность того, что вы вернетесь к старому доброму PC?**

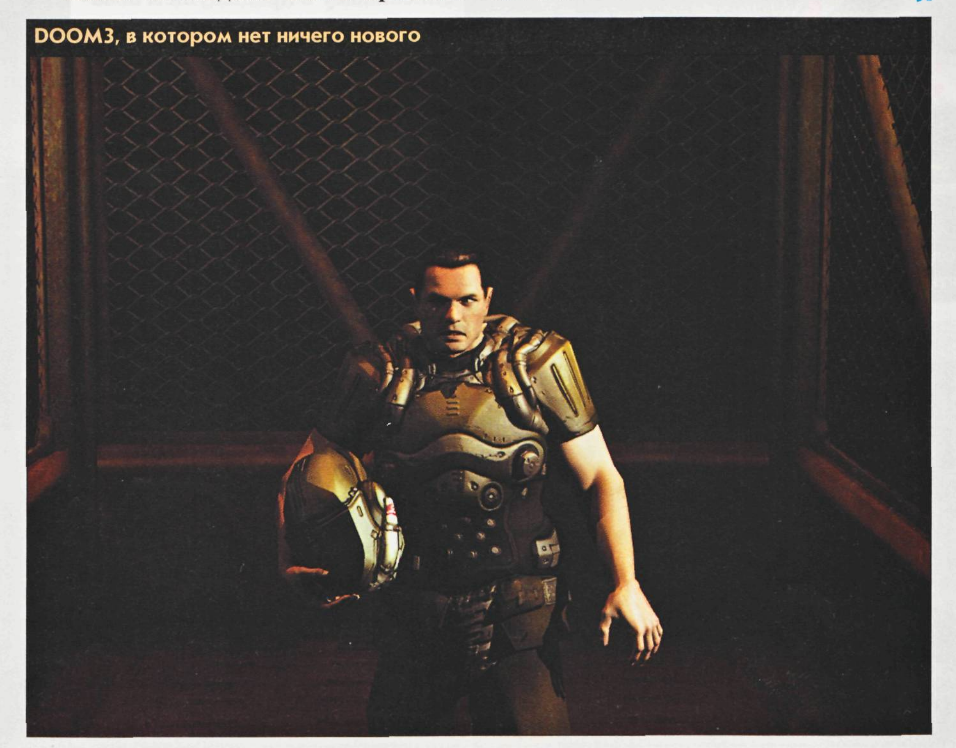
ДР: Я не знаю когда и где, но мне хотелось бы вернуться к разработке компьютерных игр. Я бы с удовольствием сделал бы FPS на тему о космических десантниках и, возможно, вестерн.

***НИМ:* Вы один из создателей жанра FPS. Каким вам его видится будущее?**

ДР: Сейчас можно наблюдать появление множества поджанров FPS. Я считаю, что в будущем эта тенденция сохранится, и мы увидим появление еще большего количества ветвлений внутри жанра.

***НИМ:* Спасибо, Джон. До встречи на E3...**

DOOM3, в котором нет ничего нового



DEAD MAN'S HAND

Проделки мертвеца

258037

Do you have any tobacco?..
Nobody

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Human Head** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.dmhgame.com**

Несмотря на то, что где-то на горизонте маячит призрак Desperados 2, компьютерные вестерны находятся в состоянии упадка, да и всегда находились именно в нем. Если не считать бессмысленных стратегий про фермеров, то все игры про Дикий Запад можно пересчитать по пальцам: Mad Dog McGree, Outlaws да Desperados. Плюс - 3 Skulls of the Toltecs. Не густо...

Сотрудники Human Head, создатели эпического сериала Rune, тоже обеспокоены ситуацией на западном фронте, поэтому, когда встал вопрос о тематике новой игры (викинги, понятное дело, уже в печенках сидят), то ею были выбраны приключения ковбоев.

Не обижайте испанцев!

Сюжет незамысловат (кто-нибудь знает вестерн с замысловатым сюжетом?). El Tejon (я не знаю, как это произнести по-русски), молодой бандит испанских кровей, в компании старших товарищей проводил время в праздном бандитствовании и разбое. Банда The Nine была его единственной семьей, но со временем ребятам надоело нянчиться с молокососом, и, заметив, что тот стремится не насиловать, грабить и убивать, а выпендриваться и корчить из себя романтического героя, недолго думая, они выстрелили ему в спину.

Они не учли того, что El Tejon - действительно романтический герой, а они - персонажи вестерна. Таким образом, парень остался в живых, а мерзавцев ждет неминуемая смерть.

Трюки и спецэффекты

Как вы уже догадались, в игре нужно будет стрелять. Стрелять много, красиво и со вкусом.

Основным отличием Dead Man's Hand от подавляющего большинства FPS разработчики считают необходимость сначала думать, а потом стрелять. Конечно, можно выпустить все шесть пуль в пузо противнику и остаться крайне довольным результатом, но такое поведение не принесет морального удовлетворения от проделанной работы, а El Tejon не получит так называемых legend points - очков, которые начисляются за, так сказать, приближение парня к его недостижимому идеалу "романтического бандита". Другое дело - выстрелить, скажем, в крепление люстры, под которой стоит недруг: тут вам и спецэффекты, и звон разбитого стекла, и смерть подонка, и слава и признание у дефилирующих вокруг красавиц.

Физическая модель игры выглядит (пока на словах) более чем серьезно. Соблюдение разного рода физических законов органично дополняется массой заскриптованных событий, связанных с нашим взаимодействием с разными, зачастую самыми мелкими предметами. Таким образом, многообразие трюков, подобных описанному в предыдущем абзаце, не поддается исчислению; главное - смотреть по сторонам и вовремя жать на спусковой крючок.

Оружия, кстати, обещается немного, из переносных видов вообще только двустволка, кольт и нож. Плюс - пара стационарных пулеметов и взрывчатка. Но так надо - достоверность.

И, конечно же, лошади. Как и большинство представителей социума Дикого Запада, герои игры активно используют гужевой транспорт. С лошади можно будет упасть, на нее можно будет залезть, на ней можно будет передвигаться везде (говорят, даже в домах) и делать с ней все, что можно делать с лошадью. Ничего такого я в виду не имел.

Пыль седых веков

Вестерн - это, прежде всего, атмосфера, правильный дизайн и работа художников. Ребята из Human Head позаботились о том, чтобы Dead Man's Hand получилась игрой со стопроцентным содержанием духа настоящих вестернов. В офисе студии припасены несколько ящиков классических фильмов про Дикий Запад, множество книг, фотографий и графического материала. Конечно, в некоторых частях тела наших героев могло бы быть поменьше прямых углов, зато они крайне эффектно падают с лошадей.

P.S. Между уровнями мы будем иметь возможность поиграть в настоящий покер. Без раздевания. **Н**



Использование динамита в гористой местности - занятие для рисковых парней

Классический кадр - "ба-бах!"

Шляпа ему не поможет

258037

POACHER

Гринпис в ужасе

В огромной яме боком лежал слон. Несчастный напоролся брюхом на острый кол еще три дня тому назад, но до сих пор был жив. Бакала пристрелил его, спустился в яму вместе с Коксом и начал вырубать бивни. Они проработали почти весь день.
Александр Беляев. "Хойти-Тойти"

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Exileworks** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.exileworks.com/games.htm**

Для большинства любителей поиграть, особенно в нашей стране, словосочетание Deer Hunter неизменно ассоциируется с рвотным пакетиком. Теоретически эта серия может быть отнесена к тому же классу, что и разные симуляторы рыбалки, горнолыжного спорта и где-то даже футбола и хоккея. На практике же человек, сказавший про FIFA 2004 что-нибудь вроде "не, я не люблю футбол", в адрес DH выдаст длинную остроумно-издевательскую тираду, в которой обязательно будут фигурировать "тупые американцы".

Но как ни крути, а DH частенько попадает на верхние места продажных чартов, а это что-нибудь да значит. И давайте оставим "тупых американцев" кому-нибудь другому.

Новый взгляд

Poacher – это нетрадиционный, но крайне актуальный для нашей страны взгляд на симуляторы охоты, а точнее - такой ее противозаконной разновидности, как браконьерства. Я, скажу честно, ни в один Deer Hunter толком поиграть не смог. Не каждому будет интересно часами ждать виртуального оленя в виртуальных кустах, держа в руках виртуальное ружье. Ведь даже если каким-то чудом оленю не удастся уйти, особенной радости от его убийства никто, кроме настоящих охотников, волею заработка или тяжелой семейной жизни отделенных от активного отдыха на природе, не испытает. Подумаешь: олень, полчаса и дробовик. В соседнем Serious Sam за это время можно завалить тысячу монстров (справедливости ради стоит отметить, что до оленя в плане ужасности большинству из них далеко), да еще и со спецэффектами.

У создателей игры странное представление о джунглях

Богатство выбора

Poacher предлагает нам немного отвлечься от скучной охоты на оленей. Перед нами богатый выбор: львы, тигры, другие редкие и ценные породы зверей и даже слоны. Убийство каждой из этих тварей – тяжелая и опасная работа. Тигра можно полдня дожидаться в кустах, а потом закончить свою браконьерскую карьеру в его же пасти: возможно, он неплохо знает повадки охотников и сам не прочь покараулить в этих же кустах наивную добычу. Слоны, нужно заметить, тоже совсем не миролюбивы, если им засветить в лоб свинцовым сюрпризом. Лобная кость – она все стерпит, а самолюбие слона – вряд ли.

Шутки шутками, а вести себя нужно тихо, осторожно и разумно. Не думаю, конечно, что нам придется проявлять чудеса сообразительности, разглядывая свежий помет неопределенного происхождения, но некоторые навыки из Deer Hunter определенно окажутся кстати.

География игры обещает быть достаточно разнообразной. Африка, южноамериканские джунгли, заснеженная российская тайга – все к нашим услугам. Были бы деньги.

Деньги – все

О деньгах разговор особый. Браконьерствовать просто так – бессмысленно, особенно когда под боком есть черный рынок, где с охотой обменяют шкуру уссурийского тигра на круглую сумму в американской валюте.

Располагая денежными средствами, можно немного облегчить себе жизнь, купив вертолет или, на худой конец, джип – в них влезает много тел невинно убиенных животных, а значит, каждая ходка в джунгли будет во много раз прибыльнее.

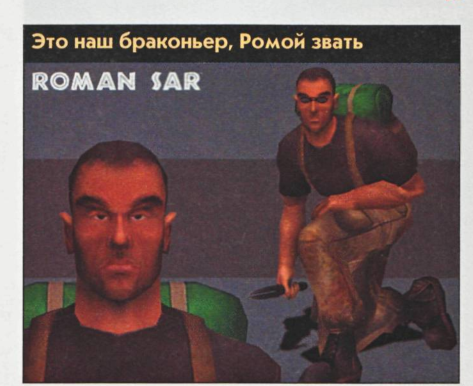
Деньги – ключ к новому, более смертоносному оружию, которое также откроет перед нами широкие перспективы.

Еще одна важная деталь – наши конкуренты, а также местные "лесники". Эти ребята нас на дух не переносят и стараются изо всех сил испортить жизнь. К сожалению, пока неизвестно, можно ли будет устраивать веселые перестрелки в саванне.

Техническое исполнение игры пока что выглядит приемлемым, а выход намечен на лето этого года. Любители активного отдыха и попиратели моральных устоев – не пропустите.

Н

Это наш браконьер, Ромой звать



Судя по всему, стрелять нам предстоит не только в редких животных, но и в редких людей, защищающих редких животных





Павел ШУМИЛОВ

Codename Snake: Первая кровь

Psycho Mantis: Я могу заглянуть в твое будущее!
Solid Snake: Мужчине нет нужды заглядывать в будущее. Он создает его сам.
Диалог из Metal Gear Solid

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Konami JPN** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.konamijpn.com/products/mgs3/**

Особая и главная вкусность серии Metal Gear – проработка сюжета, характеров и отношений между персонажами. Консольная, прямо скажем, проработка. Причем, в отличие от консольной (синоним – "бедной") графики и консольного (синоним – "кривого") управления, в данном случае это банальное прилагательное характеризует игру с самой положительной стороны. Не "Фауст" Гете, конечно, но так уж сложилось исторически, что даже лучшим ПК-представителям жанра до японских наворотов, как от Кремля до Токио на подводной лодке.

Начинаю понимать любителей аниме. Характерный штрих – общая продолжительность только видеороликов MGS равняется трем с половиной часам. И концовка, разумеется, не одна. Добавьте к ним часы и часы честно озвученного общения по любому поводу. И вы обязательно прослушаете их, будь это продвигающие по сюжету беседы или просто необязательный треп обо всем: от здоровья родственников в Кологриве до особенностей передергивания затвора табельного оружия. Еще более характерный штрих – MGS 2 была первой игрой, вышедшей на двухслойном DVD. На простом, стало быть, не поместилась. В общем, играть в это стоит хотя бы ради того, чтобы поучаствовать в интереснейшем приключении. Расскажут, покажут и попробовать дадут.

Узнает в графине мать

Важный момент – все игры серии связаны сквозным сюжетом, и регулярные пляски Solid Snake вокруг очередного Metal Gear являются лишь ритуалом, как новогоднее пришествие дедушки с красным носом, бородой из ваты и мешком подарков. Воскресают из небытия изничтоженные, казалось бы, враги. Прошлое Снэйка то мстит ему, то дарит нечаянную радость. Окружающие повязаны родственными и амурными узами почище, чем в любимом бразильском сериале вашей бабушки. Предательства и подвиги, заговоры и коварные ловушки рассыпаны так часто, что с лихвой хватило бы на полторы Mission Impossible и пяток адд-онов к NOLF.

К примеру, вскользь упомянутый в подслушанном разговоре из MGS полковник Горлукович, мечтающий при помощи ядреной дубины возродить "мазарашу", сваливается на нас во второй части купно с единственным выжившим (ага, щас...) террористом Revolver Ocelot. А спасаемый в Metal Gear камрад по оружию Ричард Ягер (он же – изничтожаемый в Metal Gear 2 наемник Grey Fox) появляется в Metal Gear Solid в костюме ниндзя, ведет себя неадекватно, хочет в репу, жертвует собой и оказывается названым братом милой, но коварной Наоми из радиоприемника. Ну, чем не "Санта-Барбара"? Так что позвольте отослать вас к "Навигатору" №6'2003 за подробностями. А еще лучше будет встретить явление MGS 3 народу во всеоружии и ознакомиться с предшественниками лично. По возможности, конечно.

Ах, да, к чему же эти пространные рассуждения? Да просто все говорит о том, что главным героем Snake Eater будет не кто иной, как Big Boss. Главзлодей из первых двух частей серии и, по совместительству, суррогатный папочка любимца миллионов Снэйка. Время действия игры – шестидесятые, "холодная война", Solid Snake не значится даже в проекте, а Big Boss еще не перешел на темную сторону Силы и является всего лишь величайшим диверсантом современности, убер-зольдатом, способным на скаку остановить оснащенный ракетами "Фау-2" Metal Gear и сожрать змею без соли и кетчупа.

Джунгли зовут

Вышеприведенная фраза, кстати, не выпаленная красного словца ради метафора. Словно герой передачи, прости Господи, "Последний герой", наше альтер эго вынуждено подкреплять силы подножным кормом. Кого поймал – того и съел, где поймал – там и съел, строго по заветам предков. Хорошо, если кабанчик попадется, а то ведь на безрыбье придется и жуков с лягушками потреблять. А так ведь можно и отравиться. Джунгли вообще – место неприветливое; помимо голода, герой мучим ночным холодом и прочей непогодой. Придется всерьез озаботиться проблемой выживания даже в отсутствии недружелюбно настроенных людей в камуфляже. Мо-

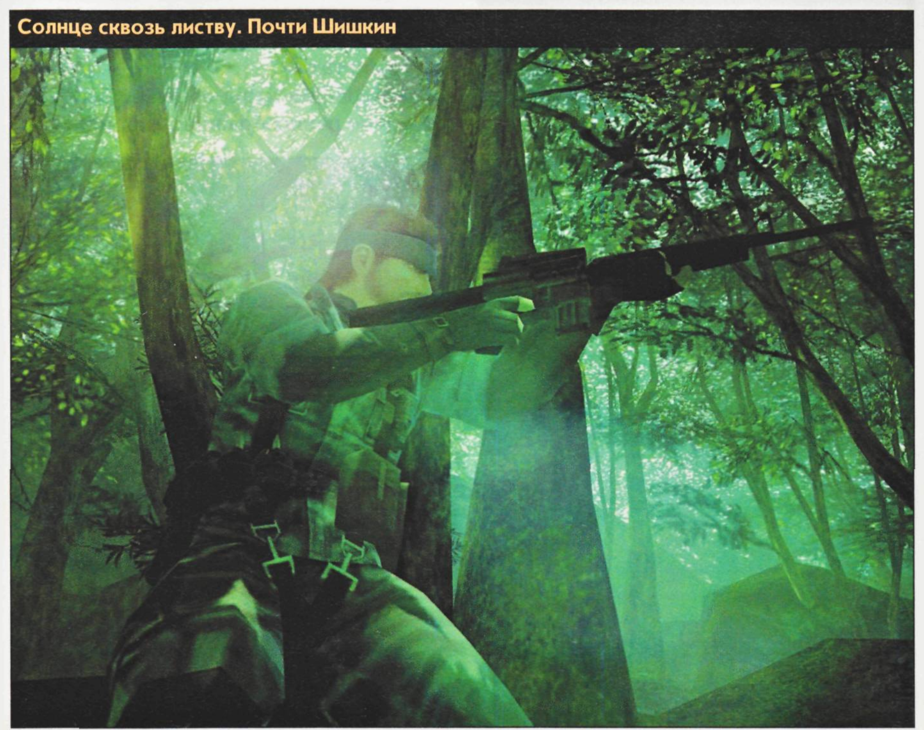
Враги знакомы с прогрессивными методами рыбной ловли...

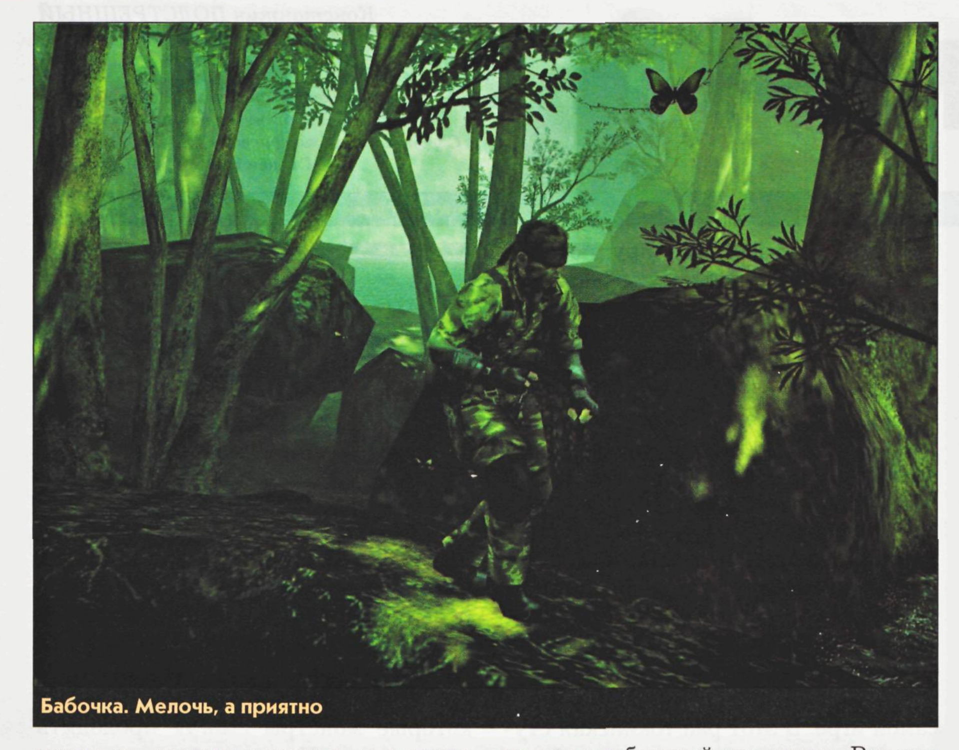


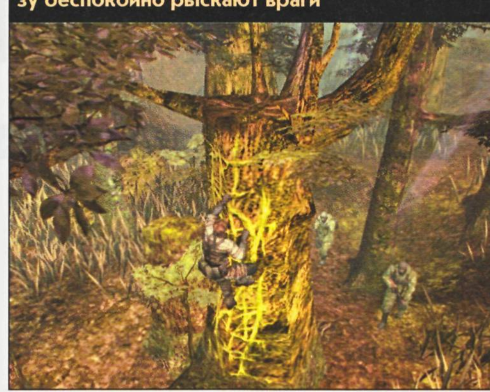


...вот только добыча в данном случае может ответить взаимностью

Солнце сквозь листву. Почти Шишкин




Бабочка. Мелочь, а приятно


Мудрый диверсант лезет на дерево, пока внизу беспокойно рыскают враги


Я сказал "диверсант"! В оригинале было — "обезьяна"...

циону на свежем воздухе посвящена большая часть MGS3, лишь около трети игры пройдет в привычном антураже пряток по темным закоулкам вражеского техногенного логова. Основатель и идеолог серии Хидео Коджима (Hideo Kojima) логично замечает: "В реальной жизни спецагенты не оказываются у порога вражеской базы чудесным образом — им приходится добираться до нее многие мили". Для пущей аутентичности команда разработчиков вылетала в командировку на острова юго-восточной Азии, болела малярией, питалась личинками и собирала богатый материал, нашедший воплощение в проекте. Однако у пребывания во влажном и теплом климате есть не только недостатки. К нашим услугам — вся мощь третьего измерения, стволы деревьев, разнообразные лианы и скальные выступы. Как вам возможность расстрелять часового из пистолета с глушителем, повиснув над ним на одной руке? Спецагент обзаведется показателем Camouflage, зависящим от типа используемой одежды и степени вымазанности лица правильной, соответствующей окружающей среде грязью. При умелом подходе его не заметит даже покуривающий в двух шагах патрульный. И можно будет тихо-тихо подкрасться к этому неудачнику и пощекотать его ребра положенным по штату ножом-"свинорезом". В обещания о возможности таким способом выпытывать нужную информацию я, хоть убейте, не верю. Они ведь еще и ловушки собираются реализовать — ну натуральный же "Хищник" (Predator) получится, право слово!

Симулятор зондеркоманды

Искусственный интеллект двуногих обитателей мангровых зарослей — весьма необычный для серии. Раньше неосторожные действия во вражьих апартаментах поднимали тревогу, и начинался полный red alert: включался конвейер по выпуску карателей, единственным спасением от которых - пересидеть в укромном уголку. Так и будет — на базе, но вот в джунглях ждет иное. "Зеленые патрули" не ходят поодиночке, работают командой. Прикрывают друг друга огнем и мечом, загоняют замеченного диверсанта, как зайца, не гнушаются устраивать засады и вовсю использовать камуфляж. Подкрепление тоже, конечно, вызывают при малейшем шухере, но пока оно прискачет... Тундра большая — чукча так спрячется, ни одна женщина не найдет.

В угоду игровому процессу кардинально переработан движок. Прямые углы и идеально ровные стены оставлены для секретного объекта, а в джунглях правит бал дикое разнообразие форм и линий. Согласитесь, что красться вдоль железного контейнера — совсем не то же самое, что вжиматься спиной в скалу? Свобода наличествует не только во внешнем виде окружения, свобода и нелинейность вшиты в самое сердце игры. Никаких коридоров, окаймленных текстурой кустарника, — вы вольны выбирать любой путь. Лазать, как горилла, по зеленым ветвям и скакать по кручам круче горного козла. Мочить босы ноги в ручьях и обрушиваться вниз вместе с водопадом. Искать тропинки или прорубаться через заросли. Бороться и искать, в общем. Не желаете заниматься stealth-экшеном — на здоровье, устраивайте массакр. Спецкоманды чистильщиков с собаками пойдут по вашим следам.

Впрочем, что мы о джунглях да о джунглях? Так ведь все, что не относится к сельве, особых изменений не претерпело. Вплоть до того, что останется на своем законном месте читерский радар, который Коджима порывался убрать, но пожалел ньюбов. Хардкорщики могут выключить хитрое устройство, непонятно как действующее в шестидесятых годах, изрядно усложнить себе жизнь и насладиться реалистичностью. Оружие и прочие гаджеты тоже обещаны соответствующие эпохе, виртуальное путешествие в прошлое гарантировано.

Рекламная пауза

Что особенно приятно: если раньше игры серии Metal Gear на нашу с вами "only & forever" платформу портировали с опозданием не на месяцы даже, но на годы, то сейчас ситуация, похоже, изменилась в лучшую сторону. Уже объявлено о разработке версий для Xbox и PC. Так что покупать приставку ради Metal Gear Solid 3: Snake Eater будет, пожалуй, чересчур. А вот о хорошем геймпаде всем заинтересованным подумать определенно стоит. Это важно. Общаясь с игрой посредством клавиатуры, вы рискуете получить от нее слишком много отрицательных эмоций. В конце концов, почему апгрейд под DOOM 3 (Half-Life 2, "Сталкер") является нормой, а под отличный приставочный проект — нет? Пора ломать стереотипы. Н



SILENT HILL 4: THE ROOM

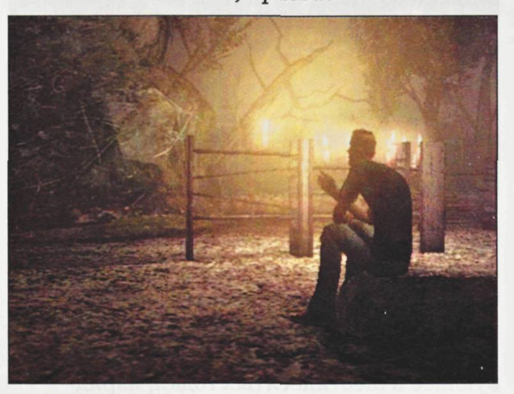
Один дома-4

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Сколько отверстий связывают обычную ванную с подземным миром? С учетом труб подачи воды? Я насчитал семь.
Стивен Кинг. "Скреб-поскреб"

★ Жанр **Survival Horror** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Konami TYO** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.konami.com/silenthill4/**

Компьютерный игрок пристрастился к серии Silent Hill даже быстрее, чем игрок приставочный. Сказался голод жанра. Полтора года назад у нас не было ничего. Все, что мы могли, – перебирать диски на полке и вспоминать, как надрали в свое время "Амбрелле"... В общем, чего-то ей там надрали. И тут вдруг вышел невероятно тонкий, сюжетный и такой романтичный Silent Hill 2. Не потерянную жену выносили мы на руках из Toluca Prison, а умирающий жанр. "Я прошел эту хорошую страшную игру шесть раз", - это цитата из письма одного нашего читателя. Класс, правда?



Silent Hill 3 не смогла вызвать такой безумной любви у нашего брата. По большому счету, она была продолжением первой части, которая выходила только на PlayStation, но все равно к игре отнеслись с трепетом.

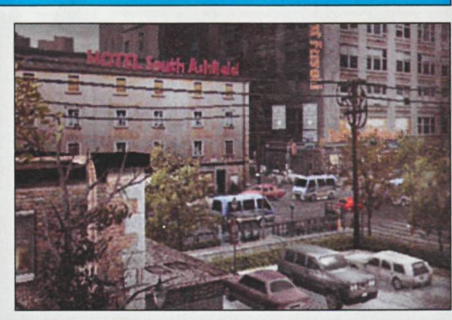
Факты достоверные

Silent Hill 4: The Room не станет продолжением какой бы то ни было истории. Полностью новый с иголочки герой, кстати, познакомьтесь - Генри Тауншенд (Henry Townshend), парню что-то около 20 лет, живет в городке Эшфилд, это ближайший к Сайлент Хиллу населенный пункт. При том что игра не будет связана с предыдущими частями, несколько сюжетных ниточек нам вроде должны оставить. Само собой, страсть как интересно узнать, что произошло с Анжелой Ороско и кого именно - Мэри или Марию на самом деле увез Джеймс из Сайлент Хилла. Но в целом - Konami TYO выбрала совершенно верное направление: она рассказывает другую историю, детали которой могут показаться игроку знакомыми, но не более того.

Новый и с иголочки Генри проснулся и обнаружил, что заперт в своей же собственной квартире. Кто-то изрядно постарался, заковав цепями дверь в его каморку. После того, как Генри просидел что-то около недели, в его ванной появилось отверстие, при ближайшем рассмотрении цинично оказавшееся порталом. Не долго думая, Генри попадает через него...

А все, больше ничего не известно

Выдав небольшую дозу сюжета, разработчики начали рассказывать о самой игре. В этот раз токийская студия Konami решила немного побаловаться с игровой камерой. Так в квартире Генри мы будем управлять главгероем с видом от первого лица, а после путешествия через портал нам дадут посмотреть на него со стороны. Официально это не объявлено, но в Сеть просочились слухи, что за основу был взят тот же движок, что и в Metal Gear Solid 3. Движок приставочный, но уважение внушает. Красивую картинку сварить умеет. И если с ростом цифровых технологий персонажи становятся все реалистичней, то монстрики, наоборот, по мере сил страшнеют. Сиамские близнецы-младенцы, которым кто-то оторвал ножки (впрочем, они и без ножек под два метра ростом). Бродящие по воздуху мертвецы. Что-то похожее на собак (не понятно, те же это песики, что были в SH3, или какая-то новая порода). Со времен предыдущей части бродят слухи, что в игре снова появится Валтиел (Valtiel) - парень с заштопанным лицом; он постоянно крутил вентили в Silent Hill 3 и перед самым финалом игры тащил оторванную голову Клаудии. Еще некоторые монстры смогут проходить сквозь стены. Помните об этом, не прижимайтесь и не облокачивайтесь. Если не хотите, чтобы вам потом говорили...



А у вас вся спина – КРАСНАЯ!

9 января компания Konami отметила Gamers' Day, созвала журналистов и продемонстрировала им ролик с нарезкой из анонсированных на ближайший год проектов. Доля Silent Hill 4 в видеоряде была совсем не такой большой, как бы нам этого хотелось, но, если судить по тому, что успели показать, игра станет еще жестче. Например, прехорошенькая девчушка, которая находится на этих страницах, в ролике была с заклеенным правым глазом и разбитым в кровь лицом. Сейчас Konami выложила этот же ролик в сеть. Мы обязательно поставим его на DVD и постараемся найти место на одном из CD.

То ли монстры научились бродить по воздуху, то ли движок еще глючит...





Среди исполнителей ролей второстепенных был замечен лохматый мужчина с мерзкой ухмылкой – не иначе злодей. Роль мертвого ребенка в этот раз играет мальчик лет пяти. Дитятко, как и положено, угрюмый, и наверняка горюшка мы с ним хлебнем по полной программе. Самые дотошные фанаты уже заметили, что у всех героев есть одна общая черта – зеленые глаза. Что это – совпадение, часть истории или просто художникам было лень текстуру менять, - узнаем только по выходу самой SH4.

Акира Ямаока, продюсер и композитор Silent Hill, хоть и похвастался, что головоломки для игры заготовлены совершенно невероятной оригинальности, но при этом посулил увеличение общей доли экшена в игровом процессе. Видно, поэтому и обещают ввести возможность смены оружия налету. Если бредет в тумане тварь, сбежавшая из ночных кошмаров японских разработчиков, то можно пару раз стрельнуть в нее из шотгана, подпустить поближе и сразу же рубануть катанкой, без всякого суетливого копания в инвентаре. Всего же типов монстров и видов оружия станет больше, чем в прошлых играх серии, - еще один шажок в сторону экшена. Но практически родные фонарик и карманное радио (местный "счетчик Гейгера": шумит, когда поблизости есть монстры) должны остаться.

Информации о местах, по которым нам предстоит бродить, пока немного. Можно даже сказать, что эти места прячутся в тумане. Если в подземке (подозрительно похожей на метро из SH3), отеле и тюрьме мы уже успели побывать, то по лесополосе близ Сайлент Хилла прогуляемся в первый раз.

Как же без этого

Если вы знакомы хотя бы с одной из частей Silent Hill, то для вас не секрет, что визитная карточка серии – невероятно качественное звуковое оформление. Мы уже не раз отдавали ему должные похвалы и готовы отдать еще раз. Конечно, отличный звук никуда не денется. Конечно, пишет его Акира Ямаока. В буржуйских источниках саундтрек обозван "haunting" (с английского буквально - "привязчивый"). В том небольшом отрывке, показанном Konami, можно расслышать что-то, похожее на колыбельную. Вот сейчас, прямо сейчас запустите видео и прослушайте ее. И если вы скажете, что это плохо, то я ваш смертельный враг на всю жизнь.

Релиз Silent Hill 4: The Room для консолей намечен "на 2004-2005 финансовый год", весьма туманная дата, не находите? Выход PC-версии пока и вовсе не анонсирован, но Konami серьезно взялась за наш рынок, можно добавить к приставочной дате выхода полгода и ждать-ждать-ждать... Ждать нашу любимую страшилку.

Н

Между прочим...

Помните ли вы, что Хетер, главной героине Silent Hill 3, часто приходилось натыкаться на инвалидные коляски? У нее такой персональный кошмар был – навсегда остаться прикованной к креслу.

Теперь можно снова запустить видео из Silent Hill 4. Перемотайте на 1 минуту 20 секунд. Теперь смотрите внимательно. И как это понимать?! Это как называется?! Да, вот этот трупик в инвалидной коляске... Это ведь не Хетер, нет? Ну, скажите, что не Хетер, даже если это будет неправда...



Что это такое, черное?..



Ой, какие симпатичные цепки... Так, где моя "болгарка"?



Я согласен стать подкаблучником

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Она всегда со мной,
Она - мой фамильный вампир
Крематорий. "Фамильный вампир"



★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Majesco** ★ Разработчик **Terminal Reality** ★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.bloodrayne2.com**

Радостные новости приятны всегда, вне зависимости от их источника. Организм так истосковался по приятным известиям, что если в былые времена он их заглатывал пачками, что называется, не жуя, то теперь - смакует каждую деталь и вволю наслаждается моментом.

Назвать сегодняшнюю новость "горячей" язык не повернется: впервые данная информация появилась в Сети еще в октябре прошлого года, но по объективным причинам, речь о которых пойдет позднее, не могла быть представлена нашим журналом. Зато теперь можно орать во всю глотку. Она возвращается! Если все пойдет нормально, то уже в октябре мы увидимся вновь! Кто возвращается? Да тьфу на вас, если до сих пор не поняли. Рейн, конечно, о ком же еще можно говорить с таким восторгом и нетерпением? Прошлой весной эта рыжеволосая бестия впервые явила себя миру и надолго приковала к мониторам значительную часть мужской аудитории, а вашего покорного слугу еще и вынудила задаться вопросом, что же такого притягательного было в той, на первый взгляд, заурядной TPS'ке, помимо героини? И не нужно поклепов, что, мол, повелись мужики на очередной длинноногий филей, а теперь подтягивают это под рамки приличий. Уж чем-чем, а филеем современного игрока завлечь ой как сложно, за последние годы этого добра в игрушках стало предостаточно на любой, даже самый взыскательный вкус. BloodRayne была жива далеко не одним филеем, хотя, откровенно говоря, его присутствие все же скрашивало существование. Ладно, оставим прошлое и обратим взоры в противоположном направлении, которое обещает быть светлым.

Итак, краткая хронология событий. 30 октября 2003 года, отмечая годовщину начала работ над первой частью, Majesco объявляют о старте разработки сиквела, который ожидается в октябре нынешнего года на PC и еще паре мало кому известных платформ, на каких-то PlayStation 2 и Xbox. Начинает работу официальный сайт проекта www.BloodRayne2.com, на котором планируется публикация будущих фич, скринов, видеороликов и т.д. Причем доступ к этому добру получат только зарегистрированные, простите за выражение, члены. К счастью, регистрация бесплатна. На банкете по случаю этого знаменательного события Кен Голд (Ken Gold), вице-президент компании по маркетингу, разоткровенничался, что небывалый и неожиданный успех BloodRayne позволил, во-первых, заметно подняться студии, а во-вторых, превратил героиню в выгодный бренд, который в настоящее время пользуется бешеной популярностью. В этой связи разработчики просто не могли не взяться за продолжение, которое, как всегда, будет "дальше, выше, сильнее", побьет еще больше рекордов, завоюет еще больше поклонников и принесет своим авторам еще больше денег, которые они тоже куда-нибудь вложат.

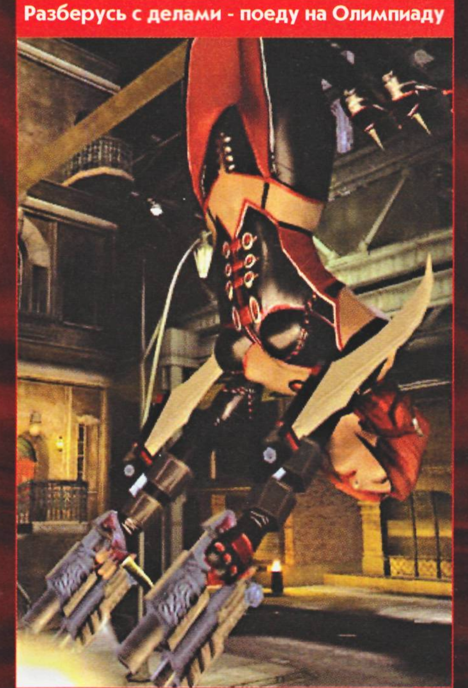
Однако покажите мне вице-президента, который говорил бы, что разрабатываемый его компанией проект - полное фуфло и обиралово, от которого стоит держаться подальше? Так что мистер Голд (имя-то какое редкое) здесь не оригинален.

Скудные строки предварительного пресс-релиза повествуют о милой девушке Рейн, которая могла бы быть примерной женой и матерью, если бы не пара мелких индивидуальных особенностей: неутолимая жажда крови да нелюбовь к солнечному свету. Как выяснилось, мало какой мужчина сможет выжить в таких условиях, по меньшей мере, паре полков СС, энному количеству аризонской нечисти и одному древнему

Бью с улыбкой, не целясь, навскидку и влет, а потом разберемся, кому тут везет

Тоже мне ударник труда!

Разберусь с делами - поеду на Олимпиаду

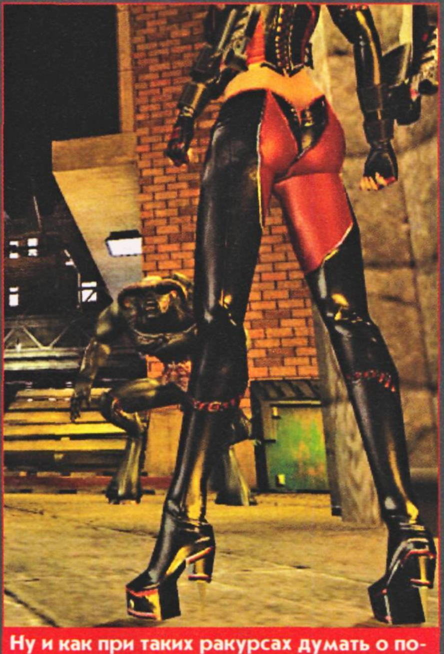


Вот это я называю "замести следы"

You've given my ecstasy, you are my fantasy, i'm your baby tonight © Уитни Хьюстон



демону - не удалось. На этот раз Rayne придется схлестнуться с себе подобными, да к тому же еще и родственничками, разделившими ее нелегкую вампирскую судьбу благодаря некоему зубастому, ныне покойному дядечке по имени Каган (Kagan, кто не в курсе - отец Rayne). Дело в том, что не в меру мозговитые сородичи изобрели весьма занятный девайс под названием "Саван", поглощающий смертоносные для этого племени солнечные лучи и позволяющий им безнаказанно разгуливать и после восхода. Rayne, понимающая, что в природе не все так просто, как кажется на первый взгляд, и если существует пищевая цепочка, то не стоит ее редактировать, особенно, когда являешься одним из звеньев, встает на защиту ничего не подозревающего человечества. Странная все же трактовка места и роли вампира в современном мире людей.



Ну и как при таких ракурсах думать о почетной миссии!

Известный на сегодня набор фич заявлен в общих чертах, по стандартной для любого проекта, находящегося в разработке, схеме: старые плюсы без выявленных минусов и дополненные новыми возможностями. Применительно в BR2 это означает все тот же TPS с широкими акробатическими возможностями, богатым выбором бойцовских элементов, а также новыми фокусами вроде дополнительных приемов, оружия, fatality и прочего. С учетом сюжетных особенностей авторы планируют пересмотреть свои взгляды на дизайн уровней, перенеся часть действия из мрачных гитлеровских застенков на людные городские улицы, наводненные motion-capture'ом и реальной физикой. Делать какие-либо выводы относительно обоснованности данных авторами обещаний сейчас не то что преждевременно - просто глупо, тем более что в их заявлениях нет ровным счетом ничего сверхъестественного. Так что облизнемся и станем ждать, благо не впервой.

А в самом начале прошлой осени, 4 сентября, Majesco обнародовала свои договоренности с продюсерской конторой с трудновыговариваемым названием Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG (зато сокращенно просто Boll KG) о покупке постановочных и товарных прав на игру. После этого уже Boll KG заявили о намерении экранизировать первую часть игры. К слову, для них это далеко не первый подобный опыт, на их совести такие фильмы по играм, как House of the Dead (уже в прокате) и Alone in the Dark (вот-вот в этом самом прокате будет). Продюсеры уже определили бюджет будущего фильма в районе 30 млн. вечнозеленых, а съемками будет заниматься Brightlight Pictures (они же занимаются Alone in the Dark). Учитывая, что в Alone in the Dark задействованы такие звезды, как Кристиан Слейтер и Стивен Дорфф, будем надеяться, что и для Рейн подберут

Дальняя родственница по папиной линии



кого-нибудь поинтереснее Анжелины Джоли. Естественно, от этого проекта все ждут только успеха, мотивируя подобные надежды успехом игры. Не хочется никому портить настроение, но все же напомню историю триумфа и падения уже косвенно упомянутого Tomb Raider. А ведь какой был слон! От непроходимой тоски спасает лишь то, что среди ужастиков, выросших до широких экранов из обыкновенных домашних мониторов, пока что лажи замечено не было, а значит, будем надеяться, что у рыженькой тоже все будет хорошо.

А теперь обещанное объяснение, почему же все вышеизложенное пылилось на полке в течение пяти месяцев. Все просто, до настоящего времени, кроме этой информации, больше ничего и не было, и прежде всего, не было ни намека на графику. Ну а как можно о Рейн и без картинок? Невежливо, по меньшей мере. Так что, как только разработчики поощрили наше ожидание дозой скринов, мы сразу и обо всем рассказали. В дальнейшем также будем держать в курсе, ну а в октябре, если все пойдет нормально, попробуем BR2 на вкус.

Н

Максимка - сынок!





TRIBES: VENGEANCE

Новая надежда

Владимир ЧАПЛЫГИН

Нас завтра уберут или не найдут совсем.
Нас к маршалу внесут на одном большом щите.
"Агата Кристи". "Новый год"

TRIBES VENGEANCE

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Irrational Games**
★ Дата выхода **Ноябрь 2004** ★ Сайт **tribes.sierra.com**

Футуристические командные FPS отличаются от своих собратьев по многопользовательскому цеху. Это вам не стремящиеся к правдоподобию American Army и Battlefield 1942 и уж тем более не реалистичный сетевой режим махрового комбатсима Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield. По духу они больше напоминают веселые поскакушки из бессмертной подростковой забавы Counter-Strike. Но даже это сравнение притянуто за уши, ибо футуристические шутеры от первого лица - это уникальный фантастический мир, на который нанизан геймплей со своими, более мелкими составными частями. Создать новое и необычное всегда труднее, чем с дотошностью воспроизвести что-то уже реально существующее. Именно представители данного поджанра на PC являются редкими гостями, а на приставках и вовсе не объявляются. Последний посетитель по имени PlanetsSide не снискал у народа особой популярности. На то есть свои веские причины, о которых можно рассуждать часами, но только не на этих страницах, ибо они посвящены новой надежде - Tribes:Vengeance.

Учеба на чужих ошибках

Не стоит забывать, что первая часть сериала по праву считается родоначальницей столь специфического поджанра, как футуристический командный FPS. Дело было в декабре 1998 года. StarSiege Tribes, спустившаяся в большое плавание со стапелей ныне покойной компании Dynamnix, во многом опередила свое время и оказалась слишком прогрессивной. Получилось так, что для не созревшей, как в моральном, так и в техническом плане публики революционность игры оказалась чересчур пугающей. Впрочем, этого вполне хватило для того, чтобы образовать на рынке PC-игр новую, никем доселе неизведанную нишу. Весной 2001 последовала вторая часть. Красивая, с добротным геймплеем и интересным сюжетом, но народным хитом она так и не стала.

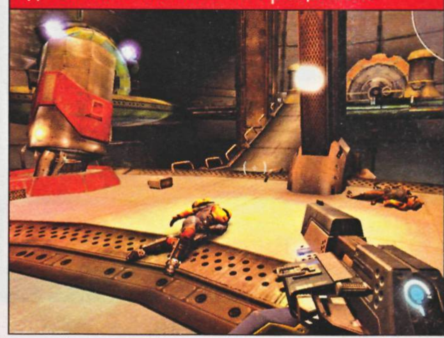
Создатели Tribes: Vengeance утверждают, что они извлекли нужные уроки из неудачного опыта своих предшественников (в свое время и первая, и вторая часть сериала, несмотря на хорошую прессу, добились не самых лучших продаж во многом из-за своей исключительно многопользовательской направленности), и поэтому наравне с мультиплеером (от 2 до 32 клиентов на одной карте) валяют не банальный тренировочный курс, а полноценный однопользовательский режим. Так за сетевые баталии отвечает приглашенная на работу в Irrational Games команда автора популярного мода Team Rabbit 2 Майкла Джонстона. За одиночные миссии же взялся целый ряд маститых девелоперов, за плечами которых лежит бесценный опыт по производству таких хитов, как System Shock 2 и Freedom Force.

Племена и топор войны

Разумеется, одиночная кампания должна быть снабжена хорошей сюжетной подоплекой. События Tribes: Vengeance развернутся за несколько веков до начала истории, поведанной в первых двух частях сериала, то есть примерно в середине 38-го столетия. В это время основные боевые действия будут идти между тремя фракциями. Впрочем, местные предводители предпочитают называть свои подразделения на индейский манер - племенами. Каждая противоборствующая сторона имеет отличительные особенности. Например, имперская армия предпочитает носить тяжелую броню

Между прочим...

Разработчики Tribes: Vengeance с завидным постоянством потчуют игровую общественность свежими порциями стоп-кадров из своего грядущего детища. Если внимательно приглядеться, то в левой стороне нижней части скриншотов обнаружите время их изготовления, а также процент готовности продукта к релизу. Примечательно, что последняя партия датировалась 20 январем сего года и могла похвастаться 65 процентами спелости, когда как 19 сентября 2003 года проект находился на отметке в 49 процентов.




Вся честная компания в сборе


Когда в руках оружие, времени на сбор полевых цветов не остается

синего цвета с небольшими вкраплениями из золота, Фениксы сделали свой выбор в пользу средней брони с изогнутыми поверхностями оранжевого цвета, а Кровавые Орлы носят исключительно ярко-красную угловатую амуницию.

Сюжет отводит вам роль имперского солдата по имени Джулия. Жаждущая расплаты девушка вот уже долгое время ищет человека, который истребил ее семью, когда она была еще маленькой. По ходу истории вы будете играть за мстительницу на различных этапах ее жизни. В итоге получится так, что вы не только отплатите неизвестному убийце по всем счетам, но и станете непосредственным участником противостояния племен аж на протяжении 20 лет.

Летайте аккуратно, думайте быстро, стреляйте метко

Ключевая особенность сериала - это классическая свобода передвижения не только по суше, но и по воздуху. При помощи прикрепленных за спиной ракетных ранцев вы взмываете ввысь и совершаете короткие перелеты в нужном направлении. Впрочем, энергия джетпаков строго ограничена и ее недостаточно для того, чтобы все время парить под небесами. Во время прыжка расположившийся рядом с лайфбаром специальный индикатор практически полностью опустошается. По достижении предельной точки на вас начинает действовать закон земного притяжения, и остатков энергии хватает лишь на то, чтобы слегка притормозить во время свободного падения и тем самым свести к минимуму урон для здоровья. После этого вам необходимо дождаться полного восстановления энергии, дабы повторить прием еще раз. Со стороны отряд применивших сию фичу геймеров напоминает стаю юрких кузнечиков.

Однако пеший ход и использование джетпаков отнюдь не являются единственными способами передвижения. В игре дозволено пользоваться несколькими видами наземных транспортных средств или же летательными аппаратами. Причем всю технику условно можно поделить на два подвида: штурмовая и грузовая.

Никуда не делась и классификация бойцов: снайпер, пехотинец, ракетчик, водитель, а также отвечающий за установку турелей и оборону базы ремонтник. Причем каждая специализация накладывает некоторые ограничения на броню (легкая, средняя, тяжелая) и оружие.

"Ты зачем усы сбрил, дурик?"

Внимательные читатели, наверное, подметили, что убранство уровней (как архитектура, так и стилистика изображения открытых пространств) больше всего напоминает вселенную второго Unreal. Это не удивительно, так как в основе обеих игр лежит один и тот же движок. Вообще-то изначально программисты Irrational Games планировали возводить свое детище не на фундаменте Unreal Warfare, а на основе абсолютно другого графического ядра. Так предложенный компанией id Software мотор DOOM 3 великолепно справлялся с прорисовкой внутреннего убранства зданий, зато огромные открытые пространства становились для него непосильной ношей. Доживающий свои последние дни QUAKE 3 engine и вовсе не рассматривался всерьез. Именно поэтому окончательный выбор пал на Unreal Warfare.

Разумеется, разработчики Tribes: Vengeance не поленились снабдить свое детище рядом новомодных визуальных спецэффектов собственного изготовления: bump mapping, pixel shaders, terrain optimization и так далее. Что касается реалистичной физики, то за нее отдувается встроенный в движок модуль Havok 2. Кстати, Tribes: Vengeance станет игрой, которая, в отличие от Half-Life 2 и ряда других проектов, будет использовать не первое, а именно второе поколение популярной технологии.



Вам не кажется, что мамзель по имени Джулия чересчур похожа на девочку из второго Unreal?


Снаряжение и спецтехника снабжены фирменными логотипами клана

Ставка больше, чем жизнь?

Сможет ли Tribes: Vengeance добиться успеха? Ответ на этот вопрос будет оставаться неизвестным до того, пока геймеры не начнут голосовать своим кошельком. Впрочем, уже сейчас можно смело поворачивать данный вопрос в несколько иную плоскость: а смогут ли заточенные преимущественно под мультиплеерные баталии футуристические командные шутеры от первого лица добиться в ближайшее время должного успеха? Сейчас все надежды возлагаются исключительно на продолжение знаменитого сериала. Подмоги со стороны других игр на горизонте пока что - увы! - не видать.

P.S. Уже сейчас разработчики заранее объявили рекомендуемые системные требования: мощность процессора более 2 GHz, 512 Mb оперативной памяти и видеокарта GeForce Ti4200.

Между прочим...

Из стана Vivendi Universal Games поступило сообщение о том, что бренд-менеджер компании, а по совместительству и куратор многих проектов издательства, в том числе Tribes: Vengeance, Алекс Родберг по пока что неизвестным причинам покинул свой пост. Освободившееся место недолго пустовало и было отдано на откуп Майклу Ковану.

TRUE CRIME: STREETS OF LA

258037

ОТОМСТИМ МЕРЗАВЦАМ

★ Жанр Action ★ Издатель Activision ★ Разработчик Luxoflux ★ Дата выхода II квартал 2004 ★ Сайт www.activision.com/microsite/truecrime

Зло перестало быть модным. С середины прошлого десятилетия игры, где нам приходилось выступать в роли "злого" героя, начали свое шествие по миру компьютерных развлечений, озолотив, наверное, не одну команду разработчиков. Серия Grand Theft Auto, которую сегодня вспомним еще не раз, была одной из первых аморальных, бесчеловечных, жестоких и беспринципных игр, как на ПК, так и на разного рода консолях. Сейчас все становится с ног на голову. То есть наоборот - на свои места. Зло опять трепещет и загнано в угол. Пока Rockstar кропотливо воссоздают атмосферу The Running Man (их новый проект носит именно такое название), молодые разработчики переориентируют детей с плохого на хорошее.



GTA колесами кверху

True Crime: Streets of LA. Название, согласитесь, говорящее. Да-да, именно про преступность на улицах Города ангелов идет речь в грядущей (а для консолей - уже вышедшей) игре от Activision. Игра позиционируется как "GTA наоборот". Схема построения игрового процесса остается неизменной: автомобильные погони, драки, перестрелки и немного stealth-action. В нашем случае - на стороне добра, закона и справедливости.



Есть шикарные кадиллаки без верха - уже приятно

Иногда кажется, что это он, старый добрый Vice City



В качестве заслуженного полицейского во втором поколении нам предстоит перепахать весь город, по крупицам извлекая из мелкого уличного мусора, а потом и крупных мафиозных шишек полезную информацию, которая поможет показать городскому хулиганью, кто же в LA главный.

Шесть, как это принято говорить на американщине, action-packed миссий - это вам не банки грабить. Понятно, что "миссия" - понятие растяжимое, и в TC оно растянуто до предела: игра будет отнюдь не короткой.

А чтобы жизнь не казалась таким уж раем на земле, в игре имеется модный у современных джедаев индикатор, который показывает, как сильно мы отклонились от пути добра и справедливости в сторону тьмы и безобразных шуток над ни в чем не повинными гражданами. Говорят, оный прибор будет здорово влиять на сюжет игры (привет, нелинейность), как, впрочем, и другие наши действия. Правда, любой "неудачный" для карьеры полицейского момент можно будет переиграть.

Учитесь драться!

Особое внимание True Crime уделяет перестрелкам и дракам. Похоже, аркадный вариант, имевший место в GTA, здесь будет заменен на нечто, более или менее серьезное. Нас убеждают не лезть в драку с более чем одним противником. Не нужно. Покалечат. Здесь вам не голливудский боевичок (вот GTA - определенно голливудский боевичок). Драться придется с умом, используя целых три вида ударов и их комбинации.

Со стрельбой - и того сложнее. Можно будет "от бедра", можно - "по-македонски" (название идиотское, но его упо-



STREETS OF LA



Аккуратно и медленно целимся - и все будет хорошо. Для кого как, конечно

требляют абсолютно все, я тоже не буду исключением, пожалуй), можно в прыжке a-la Max Payne, ну и иногда имеет смысл прицелиться.

К сожалению, ничего определенного не говорят про машины. Пресс-релизы пестрят фразами вроде "killer traffic" и прочими предзнаменованиями серьезных ДТП, а на скриншотах показывают покореженные остовы автомобилей. Это внушает небольшую надежду на то, что ездить на авто можно будет не в двух-трех сюжетно-запрограммированных миссиях, а по собственному желанию, остановив на перекрестке какого-нибудь счастливого владельца драндулета посимпатичнее и блеснув ему в глаз полицейским значком (о существовании в игре действия "показать значок" уже доподлинно известно).

В меру красиво и крайне достоверно

Разработчики, помимо прочего, обещают самым кропотливым образом воссоздать в своей игре карту реального LA, и, судя по отзывам о консольной версии игры, им это удалось самым лучшим образом. Кроме того, интерьеры выглядят действительно великолепно. Пока что восходы и закаты в Vice City для меня остаются самыми красивыми игровыми пейзажами. Посмотрим, сможет ли TC изменить ситуацию.

Впрочем, персонажи и средства передвижения выглядят совсем не так хорошо, как того хотелось бы - по крайней мере, на скриншотах.

Лето будет жарким

Узнать, каково это - быть внутри тех полицейских машин, которые Томми Верцетти со своими ребятами громит по выходным в качестве развлечения, мы сможем ближе к июню этого года. А пока можно еще немного потренироваться на полицейских...

H

Между прочим...

В качестве секретного персонажа в игре будет присутствовать рэпер Snoop Dogg - любимец всех отъявленных мерзавцев.



ADD-ON VIETCONG: FIST ALPHA

Джунгли зовут

Владимир ЧАПЛЫГИН



★ Жанр CombatSim ★ Издатель Take-Two Interactive ★ Разработчик Pterodon
★ Рекомендуется Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb) ★ Сайт www.vietcong-game.com

Еще каких-то три года назад тематика войны во Вьетнаме в жанре action разработчиками обходилась стороной. Можно вспомнить лишь появившуюся в далеком 1998 году North American Marines. На горизонте было тихо аж до 2003 года. А потом началось... Релизы и анонсы новых проектов про борьбу с гуками стали сыпаться на нас как из рога изобилия. Еще не успели толком наиграться в Line of Sight: Vietnam, как подоспел Vietcong. При этом на горизонте маячат Men of Valor: Vietnam, Call Sign: Charlie и Battlefield: Vietnam. Не стоит забывать, что продолжение эпического сериала Call of Duty, скорее всего, тоже отправит геймеров в джунгли. С недавних пор данный список пополнился еще одним названием -Vietcong: Fist Alpha.

А до этого было следующее...

Напомним, что оригинальную игру создавали сразу две чешских компании: Illusion Softworks и дружественная ей студия Pterodon. На сей раз "иллюзионисты" отдали ваяние аддона на откуп своим менее опытным коллегам, а сами тем временем стали корпеть над Hidden & Dangerous 2, приставочной Мафией и пока что еще официально не анонсированной, но постепенно обретающей реальные очертания Mafia 2.

В итоге наделенные самостоятельностью разработчики за семь месяцев успели смастерить восемь мультиплеерных карт, семь связанных между собой единым сюжетом заданий для одиночной кампании, добавили несколько новых видов оружия и боевой техники, а также пополнили ряды действующих лиц двумя персонажами. Теперь вы проживаете жизнь не за Стива Р. Хокинса, а за сержанта Уоррена Дугласа. Второй новичок - проводник Нгуен Хам. Если вы знакомы с Vietcong, то вам не составит большого труда вспомнить остальных ребят: радист Дефорт, пулеметчик Хорнстер, медик Крокер и инженер Бронсон. Даже командир остался тот же. Единственное изменение состоит в том, что события разворачиваются за несколько месяцев до перипетий, поведанных в Vietcong. В Fist Alpha вы покидаете обжитую базу Плейку и только начинаете закладывать лагерь Нуй Пек.

Команда готова к вылету

Стабильность - признак класса?

Придуманные сценаристами задания не отличаются особой оригинальностью. Все это вы могли наблюдать либо в прародителе или же в других комбатсимах. Например, спасение пилота сбитого самолета, визит в местную деревню на переговоры, блуждание по подземельям, защита своей базы от яростной атаки гуков или же радиопередача координат подслеповатым бомбардировщикам. Что-то радикально новое, увы, отсутствует как явление.

Суть геймплея осталась абсолютно нетронутой. Как и раньше большую часть времени вы с отрядом бредете сквозь непроходимые джунгли по узкой тропинке, в случае обнаружения противника периодически открывая ответный огонь. Исключение составляет лишь одна stealth-миссия. Ваши подопечные по-прежнему совершают глупейшие ошибки. Если с искусственным интеллектом у них более-менее все в порядке, то с ориентированием на местности наблюдаются явные проблемы. Даже несмотря на то, что игра повидала множество различных патчей и доросла до статуса 1.60, тянущиеся еще со времен выхода оригинального продукта недостатки остаются злободневными до сих пор. Приходится дергать проводника Нгуен Хама буквально по всякой мелочи. Впрочем, никто не гарантирует, что он сам не застрянет меж трех пальм. Так что почаще пользуйтесь быстрым сохранением.

Первый пошел

К сожалению нельзя сказать, что Fist Alpha со своим приходом на наши винчестеры привнесла что-то оригинальное, не говоря уже о каких-то революционных находках (прикручиваемый штык оказался совершенно бесполезным, так как во вселенной Вьетконга рукопашные бои невозможны априори, даже в stealth-миссии). У сотрудников Pterodon получился банальный добротный адд-он, чей вид значительно подпортили ни на йоту не изменившая графика и оставшиеся со времен выхода основной игры баги.


Мужественное лицо главного героя



Спасенный летчик может успокоиться и расслабиться

DEAD TO RIGHTS

Стоит ли умирать во имя?

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Я не против полиции,
я просто боюсь ее.
Альфред Хичкок

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **HIP Games, Руссобит-М** ★ Разработчик **Namco** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.deadtorights.com**

Клонировать хит не так просто, как кажется на первый взгляд. Стоит ошибиться с объектом эксперимента, и все усилия пойдут прахом. Выбирать следует аккуратно и вдумчиво, он должен быть любим публикой, неоднозначен в решениях и при этом не слишком идеален. Только тогда есть более-менее приличные шансы на успех, в противном случае Долли загнется еще в пробирке.

Консольщики из Namco, очевидно, не были знакомы с этими прописными истинами, а потому детище их Dead to Rights выглядит потешно, особенно на фоне своего легендарного прототипа. Разработчики замахнулись на одну из икон нынешней игровой индустрии - неподражаемого Болезного Макса. Шаг столь же глупый, сколь и безрассудный. В итоге не остается ничего, кроме как от души постебаться над людской незадачливостью и отпустить с миром.

Кто, где, когда?

С кого лепился новый культовый перс, видно даже близоруким. Правда, он не может похвастаться ни наркоманской беспредельностью худощавого Макса образца 2001 года, ни пропитой депрессивностью пожилого прошлогоднего Макса. Так, заурядный мальчик по имени Джек Слейт, глядя на которого, удивляешься, какого ляха он забыл в правоохранительных органах. Денно и нощно эта личность устанавливает диктатуру правосудия на темных улицах населенного пункта с завораживающим названием Grant City. Обстановка сразу же настраивает далеко не на игривый лад, разборки грядут серьезные.

На деле

Сомнения улетучиваются после полуминуты игры - нас жестоко и цинично обманули. Никакой это не Макс, даже не его копия или клон. В лучшем случае - неудачная пародия, рожденная фантазией человека, часто болевшего в детстве. Лежа в постели, он был вынужден смотреть малобюджетные полицейские боевики, потому что ничего путного не показывали, а читать он не умел. Травмированное детское сознание через много лет принесло шокирующие плоды.

DR интересен тем, что здесь действительно присутствуют практически все элементы дилогии Remedy Entertainment, но все они непотребным образом извращены. Про героя уже сказали, теперь о противниках. Их много, они лезут из всех щелей, мрут пачками, никаких чувств не вызывают. Обстановка напоминает павильон, в котором в условиях жесткой экономии снимается фильм по мотивам MP. Вроде и город на месте, и солнце здесь не всходит, и улицы загажены, и неоновые вывески, где надо, разбиты, а нужного эффекта не получается - во всем сквозит какая-то фальшь.

Процесс также не приносит удовольствия. Опять видим бегущий затылок, палящий направо и налево из всего, что может палить, по всему, что может двигаться. Опять лихо перезаряжаем стволы, небрежно раскидывая по округе пустые рожки и обоймы. Опять скачем, сжимая время по своему усмотрению и практически без вреда здоровью выкашивая батальоны оппонентов. Опять вокруг все стреляет, взрывается, горит - в общем, грозит причинить непоправимый вред здоровью. А вот удовлетворение от всего этого что-то не приходит.

Истребление противника происходит с применением автонаведения, убивающего весь шарм процесса и, в конце концов, превращающего его из ожидаемого изящного геноцида в банальный массакр, настолько же беспощадный, насколько и бессмысленный. Вожделенный bullet time также представлен в кастрированном варианте: Джек освоил лишь полеты по прямой, а прыжки в сторону остаются недоступным организму высшим пилотажем. Применяя все то же автонаведение, за один сеанс реально выкосить пару-тройку врагов, но, опять-таки по



Кушай, Shadow, это куда полезнее Chappi (перекусив, в знак благодарности песик принесет пушку поверженного противника)

Понимаю, что некрасиво, но по-другому здесь не выжить



сравнению с прототипом, выглядит этот процесс более чем топорно. Как и Сэм Фишер из Splinter Cell, Джек умеет прижиматься к стенам и валить плохишей из-за углов, но на практике пользоваться подобной фишкой почти не приходится, потому что герой очень уж медлителен, и дешевле попросту выйти к народу и, не таясь, всадить каждому по маслине между глаз. По тем же причинам редко используется и еще одна фишеровская способность - обезоруживать противника и использовать его в качестве живого щита.

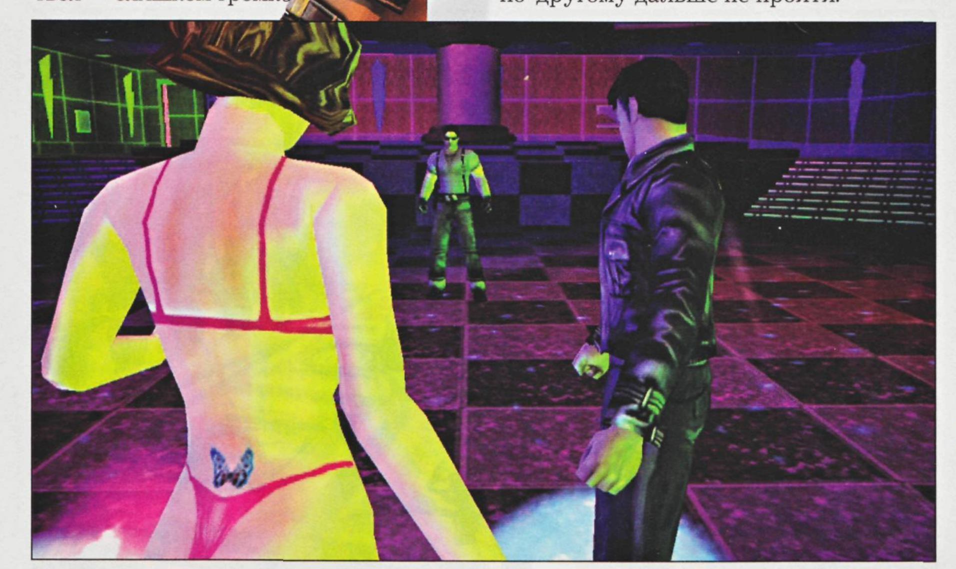
Такая вот безрадостная картина, способная ввергнуть в жесточайшую депрессию даже самого непроходимого оптимиста. К счастью, авторы не только тырили чужие идеи, но и привнесли в игру ряд фич собственного производства. Если бы не они, игру можно было бы назвать посредственной, их же наличие делает ее просто отталкивающей.

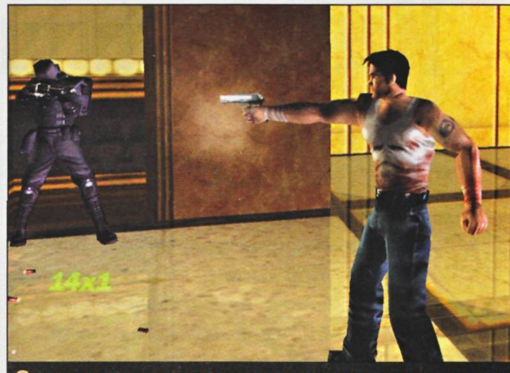
Подручные средства

Как у любого уважающего себя героя, у Джека есть верный соратник, готовый почти в любой момент прийти на помощь. Правда, если Максу помогала обворожительная мисс Сакс, финансирования местного полицейского управления хватило лишь на четвероногий аналог по имени Shadow. До поры до времени песик отсиживается за кадром в ожидании, когда же накопится стамина, чтобы по воле хозяина выпрыгнуть из ниоткуда и вгрызться в глотку одного из наседающих противников. Хотя "вгрызться" - слишком громко сказано: на деле волкодав лишь приводит индивида в горизонтальное положение, тыкается мордой под подбородок и пару раз вяло треплет из стороны в сторону. После чего участники миниатюры отправляются восвояси: пес - за кадр, жертва - в лучший мир. Идея неплоха, но реализация... Нет слов.

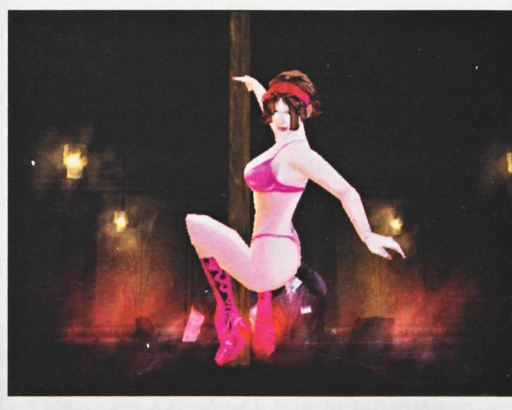
Обращают на себя внимание и навыки рукопашного боя героя. Конечно, Полицейская академия - не Шаолинь, но, если очень приспичит, Джек способен отбросить условности и объяснить собеседнику что к чему, не прибегая к продукции ВПК. Бодро махая конечностями, протагонист за короткое время превращает даже самого крепкого оппонента в завсегдатая аптеки и травмпункта. Конечно, со стволами на порядок интереснее, но порой против подразумевающего мордобой сюжета не попрешь, а иногда и просто хочется поглумиться над последним из выживших. Правда, случается такое крайне редко. Если повезет оказаться на нужном месте по отношению к атакующему, можно изящным движением обезоружить его, взять в захват и картинно сломать шею.

Бесспорное ноу-хау - применение в процессе борьбы с коррупцией и оргпреступностью взрывоопасных достижений научно-технического прогресса вроде канистр с бензином, огнетушителей и прочего. Мощным броском Джек отправляет их в сторону опрометчиво столпившихся негодяев и метким выстрелом взрывает прямо перед недоуменными лицами ошарашенной публики. Первые пару раз это выглядит даже интересно, но затем также теряет первоначальную притягательность и по доброй воле практически не применяется, разве что когда по-другому дальше не пройти.





Светлые места попадаются в игре нечасто, как в переносном, так и в прямом смысле



С виду

Реализация DR недалеко ушла от содержания. Далеко не идеальные модели с соответствующей анимацией, бледные текстуры, спартанский, на грани убогости, дизайн уровней. Случись оказия подобного вида года три назад - взорвала бы чарты и порвала бы конкурентов, а сегодня, после двух Максов и тучи других TPS, выглядит по меньшей мере странно. Управление на первых порах напрочь отказывается дружить с человеческой анатомией, настойчиво требуя консольный девайс, что не добавляет симпатий. В общем, стандартный набор привычных косяков, присутствующих в почти каждом порте с приставки на PC. Видимо, пора начинать воспринимать их как неизбежную данность.

Под занавес

В итоге констатируем прискорбный факт появления на некогда благополучном PC-рынке очередного невразумительного продукта, направленного, похоже, лишь на оголтелое бабкозашибательство да разрушение мозгов имевших несчастье с ним столкнуться. Не спорю, на консоли это могло выглядеть более чем привлекательно, но при портировании потеряно решительно все, за что можно было бы похвалить. Кстати, тоже редкий случай.

Н

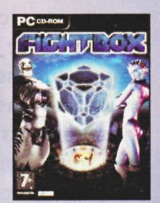


FIGHTBOX

Играем в ящик

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Лежачего не бьют,
а терпеливо дожидаются,
пока он встанет
Дон-Аминадо



★ Жанр **Файтинг** ★ Издатель **BBC Multimedia** ★ Разработчик **Gamezlab**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.bbcfightbox.co.uk**

Давным-давно, когда не было необходимости вносить полученные от какой-либо трудовой деятельности доходы в семейный бюджет, а можно было тратить их на всякие глупости, я хотел приобрести приставку. Да-да, ратуя за "PC only and forever", я вынашивал в душе коварные планы обладания идеологически чуждым девайсом. Виной тому был царивший в то время на консольных просторах Virtua Fighter, не помню какой части. При всем уважении, PC до таких красот было еще ой как далеко, а если и недалеко, то ой как дорого.

Шли годы, на приставку я так и не разорился. Переделка вожделенного VF в 96 году хоть и появилась на любимой платформе, но это был уже закат эпохи файтингов для PC. С тех пор жили мы практически без драк, до отвращения мирно. Создателям именитых симуляторов боевых искусств за глаза хватало огромного консольного рынка. Тем не менее, в последние пару лет нет-нет да появится у нас какой-нибудь кроссплатформенный файтинг от малоизвестных разработчиков. Один из последних таких продуктов - FightBox.



Это не баг, это меня так противник обработал. Ничего, будет и на нашей улице праздник

FB - симулятор нелегкой жизни футуристического инопланетного гладиатора, поднимающегося с самых низов отрасли к известности и славе. На протяжении игры придется провести изрядное количество поединков с еще большим количеством противников и, что самое главное, выстоять в них. Схватки проходят на разнообразных аренах при немалом скоплении представителей человеческой расы.

В самом начале нужно взять себе приглянувшегося аватара, выбрав его из подготовленных разработчиками или создав самостоятельно. "Конструктор" в целом стандартен: туловище, руки, ноги, голова в трех весовых категориях, различные сочетания которых дают некоторое количество итоговых вариантов. Если же их окажется недостаточно, можно вспомнить о наличии в запасе приличного числа рас участников ристалищ, и тогда вариантов окажется намного больше. В принципе, самостоятельная генерация персонажа - занятие для мазохистов, гораздо проще остановиться на одном из готовых бойцов, но не исключено, что и этот момент кого-то порадует.

Сами схватки выполнены по сложившимся консольным канонам, мизер времени на раздумья и максимум действия. Противник обязательно или превосходит вас по "тоннажу", или по численности, или просто находится в более выгодных условиях. Мочить злодея можно лишь при помощи собственных конечностей и неотъемлемых в данной ситуации спецприемов. Нередко, прежде чем вступить в непосредственный контакт с соперником, нужно преодолеть ряд пагубных для жизни и здоровья препятствий, вроде шипов, циркулярок, огнеметов и прочих приличествующих моменту девайсов. Пройдя их, начинаем обмениваться ударами с клиентом и через некоторое время замечаем, что наш герой стал реагировать на команды както вяло, а потому позорно пропускает удар за ударом. Оказывается, что помимо привычной жизни в бою расходуются силы, растеряв которые вы превращаетесь в причудливую боксерскую грушу. Чтобы избежать подобной оказии, следует время от времени прекращать махать кулаками, восстанавливая энергию на удалении от противника. При этом, на беспрестанную беготню по площадке (восстанавливаться, стоя на месте, смерти подобно) силы не расходуются.

Рано или поздно поединок, конечно, завершится, причем для этого вовсе не нужно отправлять соперника в лучший мир, достаточно продержаться до финального гонга и гордо прошествовать в следующий тур. По результатам боя вам начисляются призовые очки, которые расходуются на лечение героя между схватками и его прокачку. Так вот, шаг за шагом, вы и превращаетесь из неизвестного гуманоида в звезду местных арен. Графика и звук претензий не вызывают, управление также приятно удивило своей адекватностью, так что единственным препятствием между вами и вселенской славой будет лишь время да собственное желание добиться успехов.

Нельзя сказать, что обитатели Туманного Альбиона выкатили в массы хит всех времен и народов, но и для душевного спокойствия изучение анатомических особенностей жителей разных уголков галактики вполне безвредно. И на том спасибо.

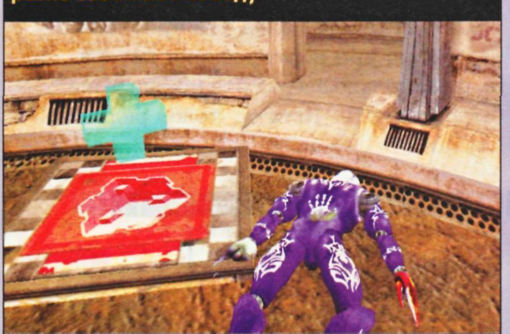



РЕЙТИНГ

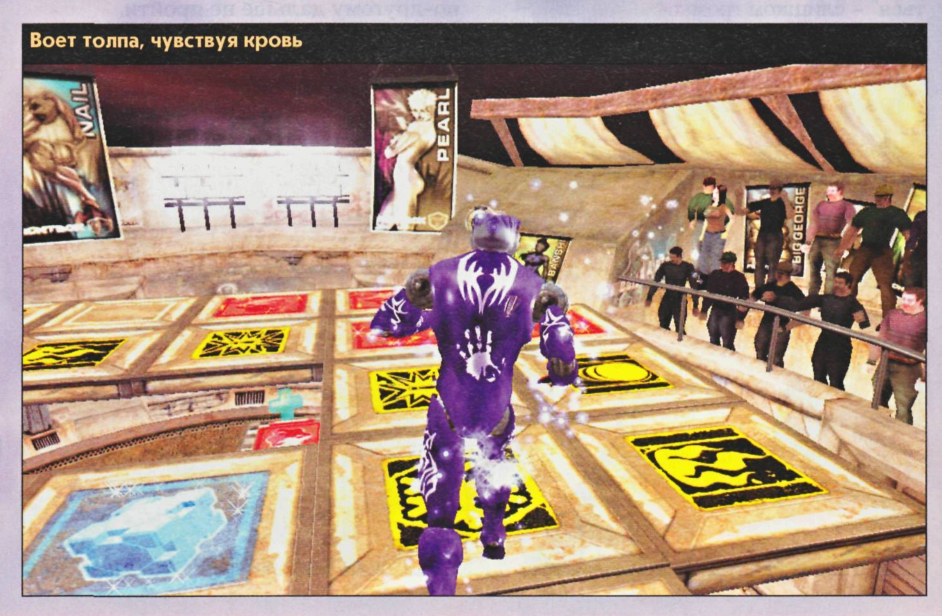
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★

6.9

Несмотря на то, что я на земле, через несколько секунд закончится раунд и мне все равно засчитают победу



Воет толпа, чувствуя кровь



Le cheval на скаку остановит...

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

*Жить, ведь пока,
как богиню на руках,
носят Жанну...*
"Ария". "Улица роз"



★ Жанр **TPS, RPG, RTS** ★ Издатель **Enlight Software, Акелла** ★ Разработчик **Enlight Software** ★ Русское название **Жанна д'Арк** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.joa-game.com**

И на что только не идут разработчики, лишь бы привлечь внимание публики к своим творениям. Жанры смешивают, модные примочки друг у друга тырят, один проект под несколько платформ затачивают - в общем, изгаляются, как могут. А уж какие истории в обоснование злоключений своих персонажей выдумывают... Брэдбери с Хичкоком расплакались бы.

Но, как ни странно, именно историческая (или псевдоисторическая) канва происходящего привлекает народ более всего. Ясное дело, ощущать себя причастным к событиям, имевшим место в привычной реальности, подчас куда приятнее, чем обладать десятью флотами выдуманных д'рнгханских гиперпространственных дренолетов. Именно на этой слабости и сыграли создатели Wars & Warriors: Joan Of Arc, которые, кстати, и в дренолетах неплохо разбираются.

Познавательная страничка

Прежде чем перейти к разговору об игре, было бы неплохо понять, а о чем, собственно, идет речь. Итак, на протяжении 116 лет (1337-1453) Франция воевала с заклятыми друзьями англичанами. Север страны был практически полностью оккупирован, ситуация усугублялась внутренними проблемами, вставал вопрос о самом существовании государства. 6 января 1412 года в деревне Домреми в Лотарингии в семье обеспеченных крестьян родилась Жанна д'Арк. Детства ребенок не видел, потому что именно на этот период пришлись наиболее кровопролитные сражения Столетней войны, а сама деревня пару раз разорялась сторонниками герцога Бургундского, примкнувшего к захватчикам.

Все показатели еще на нуле, впереди первые соперники... Engage!

По легенде, в возрасте примерно 13 лет Жанна услышала голоса архангела Михаила и святых Екатерины и Маргариты, которые звали ее подняться на защиту Франции и обещали при этом свою помощь. Время шло, голоса не исчезали, и постепенно девушка поверила в свое особое предназначение. В ее сознании плотно засела мысль о необходимости встречи с руководством государства, чтобы получить согласие на проведение освободительной операции.

В 1428 году англичане осадили Орлеан, последний оплот монархии, защищавший путь в южные провинции, а в 1429 настойчивая провинциалка таки пробилась на прием к Карлу VII. Получив по итогам беседы отряд, она направилась прямиком под стены Орлеана. После ряда сражений, как ни странно, осада была снята, захватчики отступили, а рейтинг Жанны в народе вырос до неприличных размеров.

В середине года Жанна исполнила давнюю мечту и положила к ногам короля Реймс, где он и короновался в торжественной обстановке 17 июля. После этого Карл решил, что ее миссия окончена, а потому разговоры о дальнейшей борьбе всерьез не воспринял. В итоге при неудачном штурме Парижа героиня была ранена и на некоторое время отошла от дел.

Весной следующего года, последовав призыву жителей Компьеня, осажденного войсками герцога Бургундского, Жанна была пленена и выдана англичанам. В Руане над ней состоялся суд, обвиняли в ереси и колдовстве. Спустя чуть больше года после пленения, церковный трибунал под руководством епископа Бовези Пьера Кошона и вице-инквизитора Франции Жана Леметра вынес решение о передаче Жанны д'Арк в руки светских властей с ходатайством действовать без пролития крови. В переводе с языка инквизиции на человеческий это означало сожжение на костре. Приговор был приведен в исполнение 30 мая 1431 года.

В 1450 году, после освобождения Руана, дело было пересмотрено Карлом, к слову, не сделавшим ничего для спасения народной героини. В 1456 году по решению папы Калликста III она была признана невиновной, в 1920 году - канонизирована и признана святой покровительницей Франции.

До сего дня не стихают споры об истинном происхождении и судьбе Жанны д'Арк, выдвигаются разные версии, отыскиваются и опровергаются новые доказательства. Как бы то ни было, детище Enlight посвящено самому знаменательному периоду ее жизни - Орлеанской кампании, а одно это уже интригует.

В теории

В борьбе за пользователя авторы JOA не побрезговали никакими средствами: тут можно наблюдать и мультижанровость, и мультиплатформенность, а также технические и сюжетные навороты. Как правило, подобный коктейль получается или "сильно на любителя", или вовсе неудобоваримым. На этот раз повезло и разработчикам, и нам: JOA вышла очень приличной на вид и при этом почти избежала привычных недостатков нечистопородных PC-проектов, связанных с излишней аркадностью действия или неудобством управления.

Составляющие игры вполне заурядны: TPS, RPG и немного стратегии. Начнем разбираться по частям. Большую часть времени придется носиться по карте и рубить в капусту превосходящие силы противника. Здесь авторы максимально пошли навстречу игрокам, реализовав WASD и нормальное управление камерой, за что нельзя не сказать им спасибо.



Диапазон движений Жанны не особо велик: она умеет лишь шустро бегать, невысоко прыгать да лазать по лестницам; но даже ограниченность возможностей не мешает ей успешно бороться с англосаксонской оккупацией и на поверку вовсе не является изъяном. При должной прокачке dexterity, более подробный рассказ о которой впереди, надежда французского народа становится по-настоящему опасным противником даже для тяжеловооруженных и мощно бронированных супостатов. При возможности Жанна способна с легкостью преподать оппонентам и пару-тройку смертоносных уроков боевого конкура и выездки, оседлав какую-нибудь бесхозную лошадку.

Батальные возможности героини куда шире. Она сносно владеет, как холодным оружием, представленным в виде разнообразных мечей, так и стрелковым - луками и арбалетами. Для пущего понта воительница на дух не переносит всякие щиты и шлемы, предпочитая всем средствам индивидуальной защиты от посягательств на свою персону лишь приталенные латы да собственные легкоатлетические способности. Помимо ручного оружия, в JOA представлен неплохой парк осадной техники вроде пушек или таранов, которыми можно "порулить" на поздних уровнях. Более того, здесь встречается нечастый даже в стратегиях аппарат под названием требушет.

Само собой, чтобы оправдать оказанное высокое доверие и с достоинством пронести взваленный на хрупкие плечи груз ответственности за судьбы Отечества, мало быть просто выдающейся личностью. Ключ к успеху - постоянное самосовершенствование и непрекращающаяся практика - иными словами, дело пахнет RPG. Несмотря на общую направленность на максимальную динамику действия, ролевая составляющая занимает в происходящем значительное место. У Жанны четыре основные характеристики: сила, защита, ловкость и лидерство. В зависимости от величины первой варьируется тяжесть наносимых ею повреждений, второй - количество слетающих после пропущенных атак HP, третьей - скорость передвижения и частота атак, последней - число находящихся в непосредственном подчинении ополченцев.

По привычной схеме за каждого убитого врага или выполненное задание героиня получает некоторое количество опыта и со временем - новые уровни. По достижении каждого из них появляется несколько свободных единиц, разносящихся по приглянувшимся скилам, и каждый раз по одному очку для освоения и прокачки боевых приемов. Кстати, на этом моменте стоит остановиться подробнее. С одной стороны, применяемые Жанной смертоносные ката - не что иное, как заурядные combo, знакомые любому, хотя бы раз видевшему файтинг, а с другой - большинство из них доступны с самого начала, а "в процессе представления" лишь прокачиваются до желаемой убойности.

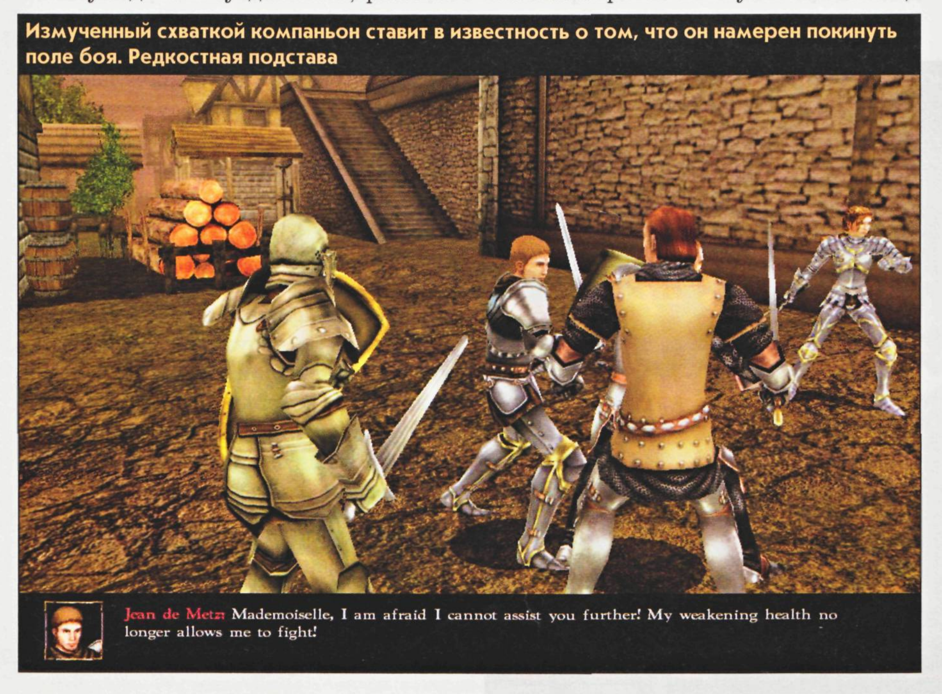
Помимо прокачки, атрибуты можно увеличивать, навешивая на себя разнообразные амулеты и рассовывая по карманам всевозможные полезные артефакты. При этом их действие может распространяться, как на владельца, так и на его вооруженных попутчиков. В свете сказанного так и напрашивается пара реплик про магические посохи и заклинания, но, слава Богу, на амулетах фантазия авторов вернулась в историческое русло, и потому действие носит более-менее правдоподобный характер.

Но даже если как следует прокачаться, справиться с неприятельским нашествием в одиночку все равно весьма непросто. Вот тут-то на помощь приходят соратники и единомышленники. В принципе, любая миссия проходится некой партией, состоящей из Жанны и нескольких героев мужеского пола с сопровождающими их рядовыми пехотинцами и лучниками. Под непосредственным управлением игрока находится лишь один из героев, остальные стараются действовать самостоятельно, и у некоторых это даже получается. Однако в критические моменты боя можно мгновенно перенестись в тело попавшего в переплет компаньона и собственноручно вывести его из-под замеса. В таком раскладе есть и плюсы, и минусы. Радует, что есть возможность постоянно держать ситуацию под контролем и своевременно прийти на выручку не способному к творчеству напарнику; огорчает, что, помогая ему, вы оставляете без поддержки хрупкую девушку, которая становится заурядной безмозглой неписью, почти безответно принимающей удары противника и не делающей никаких попыток к тактическому отступлению. Кроме того, сопровождающие персонажи не погибают, а лишь ретируются с поля боя, предупредив вас о невозможности дальнейшего участия в разборках из-за низкого уровня здоровья, так что непосредственная их поддержка в основном направлена на отсрочку момента, когда вы останетесь один на один, точнее, на пару-тройку десятков жаждущих крови противников.

На практике

Описать JOA достаточно непросто. На первый взгляд, непрерывная хаотичная беготня с редкими паузами для прокачки из-за прихода нового уровня или сюжетного сообщения. После нескольких минут наблюдения за процессом приходит понимание, что беготня далеко не столь хаотична, как показалось поначалу, еще через некоторое время появляется нестерпимое желание попробовать самому, а уж после этого оттащить человека от монитора невозможно даже под угрозой увольнения.

Измученный схваткой компаньон ставит в известность о том, что он намерен покинуть поле боя. Редкостная подстава



Joan Of Arc - самый настоящий слешер, пусть не обманет вас этот стратегический режим...





Так выглядит средневековый Орлеан... и его мэр, почему-то названный bastard'ом

JOA насквозь пропитана драйвом, и, чем дальше погружаешься в освободительную борьбу, тем больше адреналина выплескивается кровь. Рано или поздно все равно придется остаться в одиночестве перед изрядным количеством недобитых оккупантов, а потому сначала шустришь, чтобы оградить от посягательств напарников, которые все же облегчают задачу, отвлекая на себя часть наседающих супостатов, а потом буквально идешь по потолку, чтобы не сгинуть под клинками превосходящих сил противника. Если честно, то во время зачистки одного из английских лагерей в моем сознании явственно проступили кадры поединка Умы Турман с гвардейцами О-Рен Ишии из пересмотренного недавно Kill Bill. Техника практически идентична: отрыв от преследователей, быстрый разворот, атака на встречных курсах с применением наиболее прокачанного combo, снова отрыв. Через некоторое время результатом каждого из ваших выпадов неизменно станет труп, а то и несколько, и единственное, что останется между вами и победой, - время.

Однако рассуждения в спокойной обстановке проще непосредственного поединка. Стоит отдать должное, AI у авторов получился весьма достойный. Да, врагов можно выманивать за собой сколь угодно долго; да, им почти неведомы тактические уловки, они предпочитают брать численным превосходством, но при этом и назвать полными даунами вражеских солдат тоже нельзя, какие-то зачатки интеллекта у них все же присутствуют. Во-первых, легкие пехотинцы стараются укрыться за спинами более защищенных, хотя с исторической точки зрения это неверно (доспехи, и тем более коня могли себе позволить лишь представители знати, простолюдинам оставалась участь пешего мяса, шедшего как раз в первых рядах). Во-вторых, лучники никогда не полезут в рукопашную, а получив ранения, постараются отступить и найти безопасную огневую позицию, как правило, на возвышенности. В-третьих, стрелки не бьют по своим и редко промахиваются по чужим, что делает их наиболее опасными целями. В комплексе это приводит к тому, что любой бой превращается в задачу по ориентированию на местности и умению владеть традиционным местным оружием: сначала нужно установить местоположение поддерживающих пехоту лучников и арбалетчиков, а затем, избавившись от них, разобраться с оставшимися.

Несмотря на численное превосходство, шансов у этих парней практически нет



С виду

Отдельного ордена авторы JOA достойны за внешний вид. Даже на низких настройках картинка выглядит очень здорово. Модели, анимация, эффекты, окружение - все выполнено на твердую "пятерку". При этом за все время общения с игрой ни разу не было замечено выпадения полигонов, прохождения персонажей сквозь друг друга, застреваний в стенах и прочих до боли знакомых косяков. Не меньше порадовал и звук, лязг мечей так здорово переплетается с хрипами и стонами поверженных вражин, что поневоле начинаешь ощущать себя в гуще средневекового массакра.

Но особенное спасибо разработчикам за удобное управление. Лично я в оригинальной раскладке сменил лишь горячие клавиши для быстрого восстановления здоровья и энергии, затрачиваемой при применении особых приемов, потому что изначально они висели на F3 и F4, а в пылу схватки тянуться туда с используемых WASD крайне неудобно. В остальном, даже невооруженным взглядом видно, что к технической стороне вопроса авторы подошли более чем ответственно.

В результате остается лишь еще раз поблагодарить Enlight Software за качественную игрушку с правильными приоритетами и изумительным исполнением, которые, несмотря на общее увеличение качества появляющихся на рынке продуктов, все равно остаются редкостью. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.6
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

ONIMUSHA

Империей правит сила

Никита КАРЕЕВ

I am the King of Demons. Welcome to our little ceremony!
Очень злой демон

★ Жанр **Action/Survival Horror** ★ Издатель **Electronic Arts Taiwan** ★ Разработчик **Capcom** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.capcom.co.jp/pc**

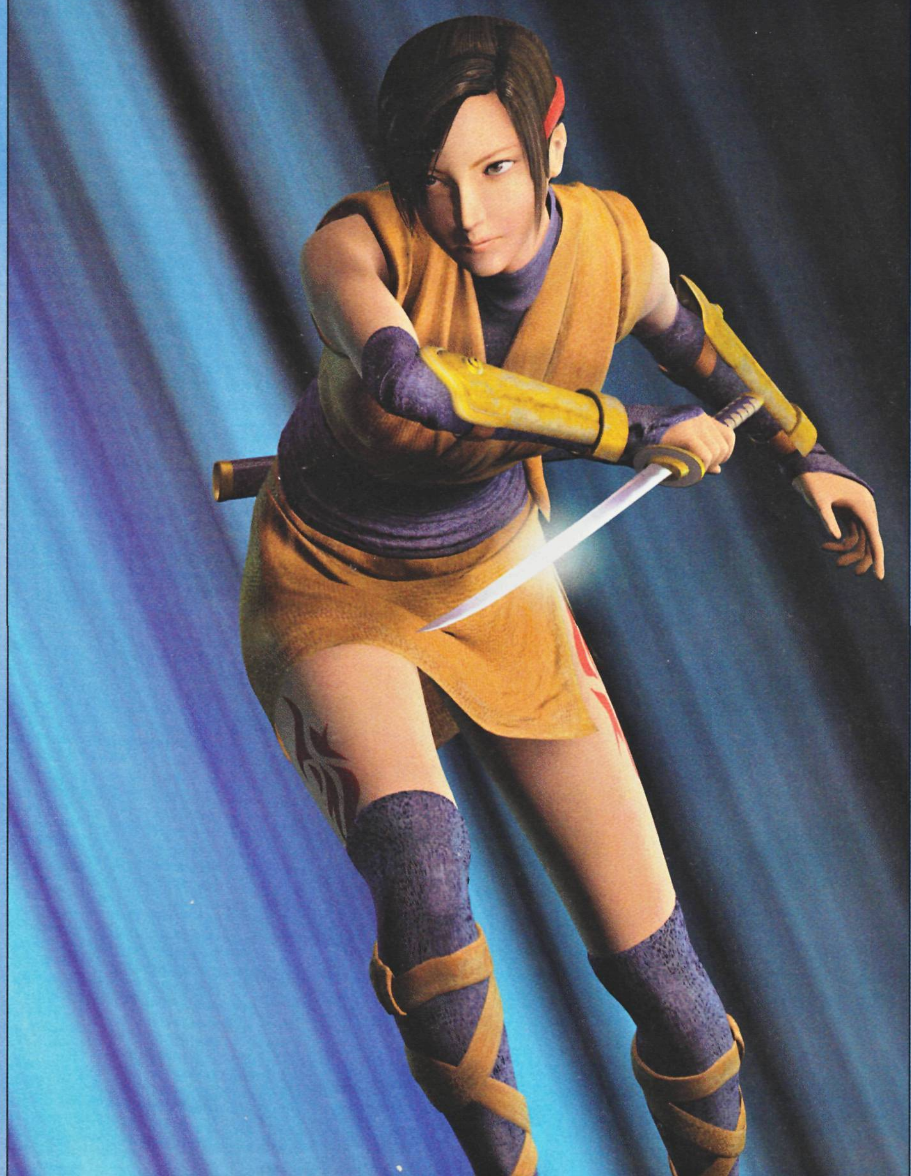
У этого порта хитовой приставочной игры весьма интересная и нелегкая судьба. Формально Onimusha никогда не выходила для рынков Европы и США. И при этом данный порт издан крупнейшим издательством Electronic Arts. Если точнее, то тайваньским ее филиалом. Приставка CT, часто фигурирующая в названии игры, означает Chinese Traditional. Именно так, это китайская версия японской приставочной игры. И единственное, почему мы вообще можем играть в Onimusha, - это тот радостный факт, что английский язык присутствовал в игре еще со времен ее выхода в начале 2001 года для платформы PS2.

Ninja Scroll meets Resident Evil

Интересно, от хорошей ли жизни Capcom додумалась соединить модную тему "альтернативной истории" средневековой Японии с проверенным в боях геймплеем RE? Что-то мне подсказывает, что причины сего действа были сугубо меркантильного свойства. Что ни говори, а единственный удачный хоррор Capcom - это RE. А Dino Crisis и Onimusha хоть и неплохие игры, но вторичные, эксплуатирующие, в первую очередь, удачную игровую концепцию. Сюжет Onimusha это доказывает. Имея в основе реальные события, происходящие на заре объединения Японии, он быстро удаляется от них и, обрастая штампами и клише, вскоре скатывается в "сюжет для галочки". Что тем более обидно, учитывая японские корни игры.

История начинается в 1560 году в Стране восходящего солнца. Знаменитая битва при Окахэдзама, в которой трехтысячная армия полководца Ода Нобунага с легкостью разбивает почти стотысячное войско его врага Есимото. Секрет впечатляющей победы прост - Ода был искусным тактиком. Нобунаге докладывают о победе, и в тот же момент в его горло вонзается стрела вражеского солдата (тот факт, что Ода был убит лишь в 1582 году, сценаристам из Capcom не важен). Варлорд пал, но не сгинул. Вскоре его войска снова появляются на территории Японии. Но теперь они состоят из мертвецов.

Год спустя бродячий воин Саманосуке Окечи, или по-простому Сэм, получает письмо от очень дальней родственницы принцессы Юки, которая замечает, что в замке ее клана Сэито начинают происходить весьма странные события. Все-таки несколько странно наблюдать на кухне или в туалете забредшего туда монстра, не находите? Сэм, как истинный благородный герой, спешит на помощь, но - увы - опаздывает. Принцесса похищена, всюду бродят кровожадные создания, остатки воинов принимают смерть в неравном бою с нечистью. Сэм и его верная боевая подруга-ниндзя Каэде решают не терять ни минуты. Берегись, нечисть!



Die by the sword!.. Играл!

Инвентарь прост и ненавязчив. Не он здесь главный

Серьезный Сэм

Первая схватка с нечистью заканчивается для Сэма плачевно. А что ты сделаешь против десятиметрового гиганта, которому все твои удары катаной - что укусы комара? "Квест имени водопроводчика Марио" закончился бы прямо здесь и сейчас, если бы не доброе племя Огров. Этим ребятам возросшая активность адских сил - их злейших врагов - совсем не нравится, и они делают Сэму предложение, от которого он не может отказаться. Ему даруется волшебная рукавица, которая может поглощать души поверженных врагов, но за это Сэм должен хорошенько надрать задницу демонической верхушке. Да разве же он против? Более того, данный магический артефакт, пожирая души, мигом перерабатывает их в жизнь, ману и даже в экспу. Вот уж поистине экипировка для героя! Но рукавица - это только половина дела. Вторая половина - оружие. Оружия в Onimusha немного, но подобрано оно со вкусом.

Первый экземпляр - катана обыкновенная; хороша для людей, смешна для монстров. Наш выбор - магическое оружие. Raizan - меч молнии. Enryuu - двуручный меч огня. Наконец, Shippuu - двулезвийная глефа ветра. Каждое оружие имеет свои собственные плюсы и минусы, но вдобавок ко всему прочему соответствует одной из трех магических сфер: молнии, огня и ветра. И оружие, и сферы поддаются прокачке, причем в первом случае мы повышаем эффективность физических атак, а во втором - магических. К сожалению, в игре требуется полностью прокачать все три оружия/сферы, так что ни о какой специализации речь не идет. Кроме магического оружия, также наличествуют лук и кремниевое ружье - вещи зачастую архиполезные. Оба имеют по два вида боеприпасов. Если вы постараетесь, то сможете найти в игре и секретное оружие, с первого раза поражающее любого рядового монстра. Уже немало для веселья, правда? Но чтобы по-настоящему разойтись в Onimusha, придется освоить и некоторые основы комбата. Сэм владеет тремя типами ударов (включая удар ногой, пробивающий блок), одним магическим ударом и блоком, может мгновенно разворачиваться на 180 градусов, поражать нескольких противников, а также гуманно добивать упавшую жертву, пронзив ее мечом. И это еще не все удовольствие!

Путь ниндзя

В какой-то момент игры под наше чуткое управление попадает и боевая подруга Сэма - Каэде. Если Сэм - закованный в доспехи воин, привыкший рубить с плеча, то Каэде - ловкая и быстрая девушка-ниндзя, предпочитающая смертельные удары со спины и головокружительные прыжки над головами своих оппонентов. Хотя, на мой взгляд, разработчикам не в полной мере удалось обыграть эту разницу. И все же в те недолгие минуты управления Каэде стиль Onimusha несколько меняется.


Магией огня можно поджечь всяких ходячих мертвых самураев


Встреча с несколькими сильными монстрами одновременно может заставить вас поднапрячь свой спинной мозг

Во-первых, у подруги Сэма нет уникальной магической рукавицы, поэтому она не может подкрепляться душами сраженных монстров. А это значит, что нет ни "бесплатного" лечения, ни магии, ни экспы. Во-вторых, у нас нет и продвинутого магического оружия. Первый боевой инструмент - обычный нож - вообще бесполезен. Вскоре мы находим его волшебного собрата - священный нож. Но и он не чета арсеналу Сэма. Третье оружие - Kunai, или метательные ножи. Им хорошо одолевать серьезных оппонентов, однако оно не бесконечно. Разработчики, видимо, понимали, что Каэде плохо приспособлена для диких кровопролитных массовок, и потому при игре за нее монстры будут встречаться в гораздо меньших количествах. Да и продолжительность путешествий за Каэде в разы меньше, чем за Сэма. В этом, на мой взгляд, и кроется небольшая ошибка авторов игры - все-таки девица обладает явными преимуществами в определенных боевых ситуациях. Скажем, весьма серьезных мертвых самураев, с которыми Сэм может махаться весьма долго, она способна положить с одного удара - нужно лишь быстро перепрыгнуть противника, пока он наносит удар, и прикончить метким ударом в шею. Таким образом, играть за девицу очень даже интересно.

Кто тут видел мертвых людей? А не людей?

Зверинец Onimusha не блещет оригинальностью. Почти каждого монстра я "где-то уже видел". В основном это, конечно, всякие истлевшие пред-

Между прочим...

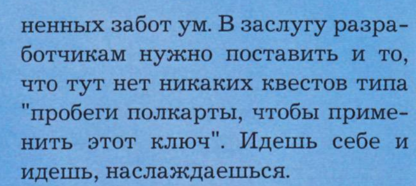


В то время, пока мы тут вынуждены довольствоваться сомнительным портом игры трехлетней давности, обладатели PS2 вовсю режутся в еще более брутальный Onimusha 2, а через полгодика смогут отведать и Onimusha 3. Действие третьей части игры будет развиваться уже не в средневековой Японии, а в современной Франции. Еще интереснее, что лицо одного из персонажей Onimusha 3, которое можно наблюдать на рекламном скрине, явно принадлежит знаменитому французскому актеру Жану Рено. Для Onimusha 3 даже будет выпускаться специальный игровой контроллер в виде 100-сантиметрового меча. Но стоит ли нам ждать продолжения серии Onimusha на PC? Скорее нет, чем да. Sony вряд ли отдаст игру на растерзание обладателям иных платформ. Потерять еще один капкомовский хоррор (первым был Resident Evil) было бы делом крайне рисковым.


Джилл бы это понравилось!

ставители японской культуры - ниндзя, самураи, всякие мифические демонические создания. Ближе к концу игры подтягиваются насекомые. Не обошлось и без особо крупных пресмыкающихся. В общем, штампы прогулялись и сюда. Монстров не так много по видам, а из-за легкости игры их еще и явно маловато по количеству в секунду. Туда же и боссы - все до последнего создания чахлые, хотя и разнообразные. Ненастоящий все-таки у нас Сэм, неправильный. В игре ровно одно место, где монстров навалом - это секретный уровень Dark Realm, пропустить который сложно.

В то же время разработчики, памятуя о традициях, заложенных еще RE, не смогли отказать нам и в небольшой горке паззлов. Причем тут ситуация точь-в-точь такая же. Во всей игре есть лишь один даже не сложный, но неприятный паззл - головоломка на время. Благодаря грамотно отодвинутому от него сейвпоинту, паззл этот может изрядно потрепать вам нервы. Но крепитесь - он тут единственный такой. Все остальное - не более чем стандартные адвентюрные задачки, очевидность решения которых приятно гладит уставший от жизненных забот ум. В заслугу разработчикам нужно поставить и то, что тут нет никаких квестов типа "пробеги полкарты, чтобы применить этот ключ". Идешь себе и идешь, наслаждаешься.



Запоздалый гость

К сожалению, игры - это не фильмы. Буквально год-два, и на былой шедевр компьютерной графики нельзя уже взглянуть без слез. Onimusha в этом плане повезло меньше всего. Мало того, что PS2 слабее PC, а в 2001 году мощь приставки использовалась даже не в половину, так игру еще и просрочили почти на три года. Можете себе представить, как трудно сравнивать Onimusha с такими играми, как свежевышедший Beyond Good and Evil! Двухмерные пререндеренные задники на манер той же RE в фиксированном для игры разрешении 640x480 выглядят как оскверненные полотна художников-консерваторов. При этом трехмерные модели персонажей хоть и неплохи, но явно намного ниже уровня современных стандартов. Немного спасает хороший motion capture, которым щеголяют герои, однако опять же подвела бедная мимика, тем более что она часто не попадает в английскую озвучку. И на фоне этого - неплохие системные требования, включая обязательное наличие видеокарты уровня GF3 и выше, то есть игра использует шейдеры. Причем шейдеры эти, как я подозреваю, используются лишь в одной сцене с зеркальным полом. Ко всему этому безобразию мы получаем увесистый мешок багов, например, ужасные графические искажения на картах с чипами ATI. Владельцам этих видеоадаптеров придется искать в дебрях тайваньского сайта EA необходимый патч. Возможно, из-за этого игра не вышла в Европе и США. Соотношение "цена/качество" тут немного хромает.



Что бы там не показывали во всяких "Последних самураях", а настоящий герой никогда не откажется от соблазна хорошенько накормить плохишей свинцом

Однако по-прежнему неплохо выглядят CG-ролики, которые на момент выхода игры на PS2 были просто неотразимы.

А вот управление, наоборот, сделано очень хорошо. Клавиш немного, они быстро запоминаются, а назначение кнопок перемещения не меняется в зависимости от положения камеры. Более того, приставочная система сейвов практически не вызывает нареканий. В большей степени из-за того, что игра не тяжела, а сейв-пойнтов довольно много.

Каэде предпочитает удары со спины. В конце концов, именно так и поступают добропорядочные профессиональные ниндзя, чтящие кодекс бесшумного убийцы!



Монстр запустил щупальцу в землю и схватил героя за ногу. Зачем! Не судите его строго, он всего лишь монстр

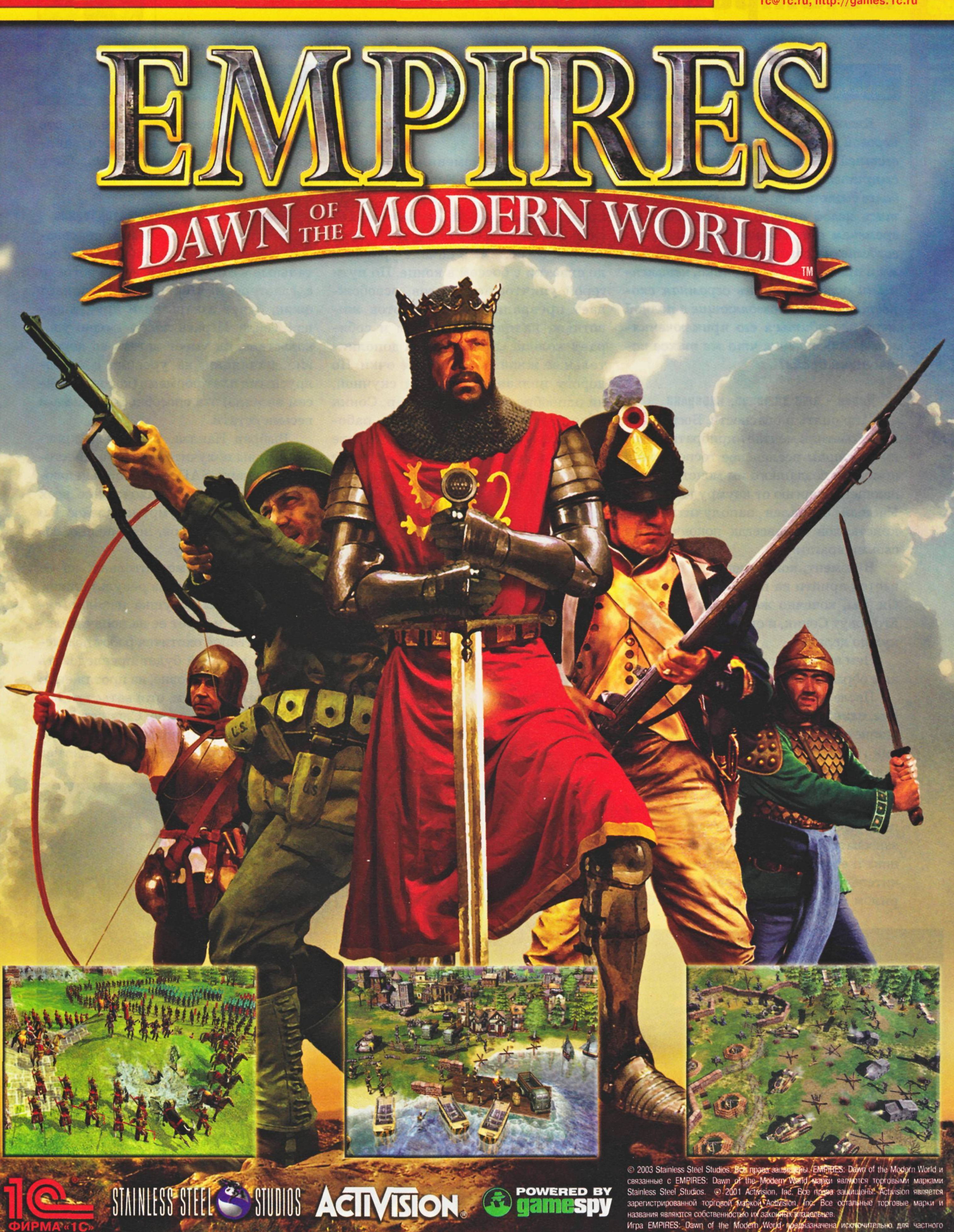


Где тут окопалась нечистая сила!

Через тернии к звездам

Onimusha неоднозначна. Действительно, странная судьба у неплохой игры. С одной стороны - сами разработчики Onimusha немного не дотянули. Плохо поработали над историей, над героиней, над персонажами, которые ведут себя излишне шаблонно, игра получилась очень короткой (я прошел ее менее чем за 5 часов). С другой стороны, еще и издатели подкачали: порт выпущен слишком поздно, только для одного региона, и, судя по всему, выполнен не очень добросовестно. Что спасает Onimusha - так это интересная тематика, доставшиеся по наследству атмосфера и геймплей RE, а также интересность. Играть весело и легко, к тому же действие совсем не затянуто и развивается весьма динамично. Плюс удовольствие можно немного продлить за счет нахождения всех секретов в игре. Для фанатов RE - просто подарок. Для любителей крепкого экшена и хоррора - приятный деликатес, разнообразящий повседневный рацион. Удовольствие, пробравшееся к нам тернистыми путями. Н





EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
TM
1С
ФИРМА «1С»
STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
POWERED BY gamespy
© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Анна ЩЕГЛОВА

Быстрее! Выше! Сильнее!



И все-таки, где же у него кнопка?
из к/ф "Приключения Электроника"


★ Жанр Arcade/Adventure ★ Издатель Sega ★ Разработчик Sonic Team ★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.sonic-dx.com/pc

Ежик Соник - самый популярный игровой персонаж. Да, синий ежик известней английской аристократки - смиритесь. Слава о нем живет уже более десяти лет, ежик успел обзавестись целой армией поклонников. Со временем образ героя изменился, его создатели познакомили нас с друзьями и противниками Соника, неизменными остались лишь огромная скорость и драйв, позволяющие в полной мере насладиться его приключениями. А, собственно, что же такое настоящий драйв?

Драйв - это катание, прогулка

Мир опять в опасности. Беспощадный Роботник мечтает прибрать к своим ручищам вселенское господство с помощью созданного им монстра, черпающего энергию от изумрудов Хаоса. Ученый собрался заполучить семь кристаллов и навсегда покончить со своими врагами.

В момент, когда никто не отваживается прийти на помощь, появляется Он. Вы, конечно же, слышали о нем. Его зовут Соник, и он всегда знает, что нужно делать.

Чем занимается Соник, вернее, каким образом он спасает мир?

После выхода в свет первой игры серии, один продавец в компьютерном магазине на вопрос "что за игра ваша - "Соник", недолго думая, ответил: "Синий такой ежик, маленький, бегает и кольца собирает". Какая ужасающе поверхностная характеристика, ведь простой шустрый коротышка никогда не смог бы завоевать такую славу! Достижение Соника и его создателей состоит в исключительном игровом интересе, в неповторимом всезахватывающем ритме, буквально заставляющем проходить уровень за уровнем.

Суть игры не изменилась и по сей день. Грубо говоря, Sonic Adventure DX - Director's Cut (далее - SADX) представляет собой несколько последовательных путешествий персонажа от ролика в начале уровня и до схватки с боссом в конце. По пути герой уничтожает врагов, освобождает превращенных в роботов животных, находит изумруды и собирает кольца, приносящие дополнительные жизни и призовые очки. Но дорогу нельзя назвать ни скучной, ни однообразной. Спасая мир, Соник будет кататься на сноуборде, работать мячиком в огромном автомате для пинбола, летать на самолете "Торнадо", гонять на карте... И это далеко не все, чем придется заниматься ежику. Что поделать, быть героем нелегко.


Не удивляйтесь, но ежи, в особенности, синие их представители, замечательно катаются на сноубордах

Драйв - это дорога, преследование

В игре шесть основных персонажей. Соник доступен изначально, остальные - открывается после встречи с главгероем. Первым, кого найдет ежик, будет закадычный друг, лисенок Тейлз. Играть лисом - одно удовольствие, он умеет летать на короткие дистанции, на уровнях с многоярусными платформами (которых совсем не мало) эта способность весьма и весьма кстати.

Выбрав Наклза, хранителя кристаллов, вы получите наиболее квестовый вариант SADX, где определяющей задачей будет нахождение всех частей главного Изумруда. Ловкость и сноровка этого героя, несомненно, сослужат вам службу.

Эми немного медлительна, но ее атака кувалдой весьма результативна. В начале игры девушка находит синюю птичку и берет ее на попечительство. За птицей охотится робот по имени Zero, который будет преследовать Эми на каждом уровне, на протяжении всей игры. Впрочем, оторваться от него не так уж и сложно. Следует лишь пару раз стукнуть его молотком, и, пока он будет приходить в себя, нестись

Пинбол





Бег - очень полезен для здоровья, особенно если за вами гонится касатка



Видите этого недоделанного покемона справа от Наклза! Это и есть маленький Чао. Теперь посмотрите на милого зайчика слева, сейчас его схрумкают...

навстречу дальнейшим испытаниям.

Особенность игры за робота E-102 "GAMMA" заключается в ограниченном времени на прохождение каждого уровня. За уничтожение противников, робот получает несколько дополнительных секунд. Гамма был создан Роботником, но, ближе к финалу игры, станет сражаться на стороне светлых (вариант - синих) сил. E-102 поражает врагов лазером и самонаводящимися ракетами.

Шестым персонажем выступает Big the Cat, неплохо орудующий удочкой. Это медлительный и миролюбивый, ленивый и толстый кот, задания которого сводятся к поиску его друга лягушонка Фроги, случайно проглотившего один из изумрудов Хаоса. Отсюда и любимая реплика Кота: "Где ты, Фроги?"

Драйв - это напористость, настойчивость

Настойчивость это обязательное для настоящего героя качество. Уверенность, порою переходящая в упрямство, всегда помогает Сонику добиваться своего. Будь то противостояние Роботнику или воспитание Чао. Вы не знаете, кто такие Чао?

Малыши Чао улыбаются, когда за ними хорошо ухаживают

Чао - это маленькие инфантильные желеобразные существа, обитающие в мраморном зале местного отеля. Их можно кормить, скрещивать и физически развивать. Они любят поесть, поспать, появляются из яиц, и, если игрок уделяет им много внимания, превращаются во взрослых особей.

В общем, это тамагочи, у которых есть несколько показателей (способность плавать, бегать, летать, уровень выносливости и т.д.), которых можно совершенствовать, отправляя своего подопечного на соревнования с подобными ему созданиями. С Чао нужно подолгу возиться, а, потратив немаленькое количество собранных за игру колец, вы сможете купить питомцу подарок или угощение на "черном рынке" (который, к слову, находится в соседней с их садом комнате), улучшив этим один из его показателей.

Не поддавайтесь впечатлению о том, что перед вами - самые милые и безобидные существа на свете. Знаете, чем они питаются? Исключительно фруктами, растущими в их саду? Кабы не так. Их любимое лакомство - маленькие животные, которых вы собираете во время игры на основных уровнях.

Вырастая, Чао приобретают очертания и цвет, в зависимости от их показателей и тщательно продуманного вами рациона (к примеру, если вы будете кормить зверя преимущественно зайчиками, у него вырастут длинные уши). Стоит отметить, что у каждого Чао есть генетические особенности, определяющие его будущую личность, и он изначально предрасположен к развитию одного из своих качеств.

Живут они не бесконечно, но, если исполнять все прихоти своего покемонообразного друга, то, после его смерти, произойдет реинкарнация.

Чао не принесут вам непосредственной выгоды, заниматься ими стоит скорее ради самого процесса или просто желания добиться лучшего в любимой игре.

Драйв - это наступление, атака

Наши герои очень трепетно относятся к скорости. В SADX, как и во всех других играх серии, скорость носит ключевой характер. Для того чтобы грамотно вписаться в очередной поворот, запрыгнуть на высокую платформу или нанести противнику точный удар необходимо хорошо ориентироваться. За управление камерой отвечают две кнопки и, в большинстве случаев, наблюдать за происходящим на экране очень удобно. Но, стоит персонажу оказаться в замкнутом пространстве, и камера начинает вертеться, в результате останавливаясь на каком-нибудь художественном шедевре, вроде "Скала крупным планом".

Человек, которому Соник приснился первым



Sonic Team

Первая часть игры, повествующая о похождениях ежика Соника, была создана командой из пятнадцати человек, работающих в компании Sega под руководством Юджи Нака (Yuji Naka). По замыслу разработчиков, Sonic the Hedgehog, должна была не только воплотить в себе все лучшее из игр того времени, но и обладать своей собственной неповторимой атмосферой. Игра вышла в июне 1991 года, ее успех был огромен, синий ежик сразу же стал талисманом компании Sega, а создавшая его команда Sonic Team до сих пор не расстается со своим героем, выпуская о нем новые игры на разных платформах.

Наото Ошима (Naoto Ohshima) создатель главного героя



Первая зарисовка к игре

Кто есть кто в мире самого знаменитого Ежика

Sonic the Hedgehog
Возраст: 15 лет
Рост: 100 см
Вес: 35 кг
Призвание героя всех времен и народов просто, как и все гениальное. Благодаря своим быстрым ногам и верным друзьям, Соник защищает мир от злого ученого Роботника. Синий ежик получил свое имя за способность развивать огромную скорость. Он знает о том, что очень популярен, но никогда не показывает этого.

Miles "Tails" Prower
Возраст: 8 лет
Рост: 80 см
Вес: 20 кг
Лучший друг Соника, веселый и беспечный лис, отличный механик. Впервые Майлс появился в приключениях ежика в 1992 году, с тех пор, неизменно сопровождает его. Свое прозвище Тейлз получил за второй хвост. Вращая ими наподобие пропеллера, он научился летать. Как и Соник, этот лисенок способен бегать со сверхзвуковой скоростью.



Dr. Eggman
Возраст: неизвестен
Рост: 185 см
Вес: 128 кг
Также известен как Dr. Robotnik. Извечный враг Соника. Злой гений мечтает поработить мир, превратив всех и вся в роботов. В силу своей слабой маневренности, Яйцеголовый сражается с ежиком исключительно при помощи огромных боевых машин. Мечтает собрать все изумруды Хаоса, которые смогли бы сделать его властелином мира. Ненавидит Соника, его друзей и все живое.

Knuckles the Echidna
Возраст: 16 лет
Рост: 110 см
Вес: 40 кг
Последний представитель своего рода, хранитель изумрудов Хаоса. Он хорошо плавает, умеет лазать по горам и зависать в воздухе. Наклз любит одиночество и очень гордится собой. Часто сражается против Соника, который тоже совсем не прочь завладеть всеми изумрудами (правда, в отличие от Роботника, в благих целях). На ехидну Наклз не похож, зато свое имя ("knuckle" в пер. с англ. - "кастет") полностью оправдывает.

Amy Rose
Возраст: 12 лет
Рост: 90 см
Вес: засекречен
Эми влюблена в Соника и считает себя его девушкой. Она уверена, что помогает ежику в борьбе против Роботника. На самом деле, Сонику всегда приходится выручать ее из самых нелепых ситуаций. Главное достоинство героини - мастерское владение огромной кувалдой.



Майлс случайно подобрал один из семи изумрудов Хаоса и сразу же нашел ему применение: теперь кристалл служит источником питания к самолету лисенка

В целом на игре сказывается наследие приставки GameCube, с которой и была портирована SADX. В свою очередь, игрокубная версия является переработанной и усовершенствованной Sonic Adventure, вышедшей в 1998 году на платформе Dreamcast. "Второе рождение" SADX несколько негативно отразилось на графике, периодически демонстрирующей самые выдающиеся достижения передовых технологий шестилетней давности.

Разворачивающиеся на мониторе действия сопровождает замечательная музыка. Динамичные мелодии, соответствующие каждому новому уровню, прекрасно дополняют приключения. И никто не отнимет у нас радость, получаемую при том самом дзинь-дзине золотых колец или до боли знакомом шуме при попытке ежика разогнаться до сверхзвуковой скорости.

Драйв - это тенденция

Приключение Соника закончится. Злые силы будут повержены. Правда и мир восторжествуют. Словом, все произойдет как обычно, но сюжетные повороты, непохожие друг на друга уровни и дополнительные задания не дадут скучать.

Соник, как всегда, на высоте. Сейчас он расслабится в шезлонге на берегу океана, потягивая тропический коктейль. Он только что выполнил свою миссию и имеет полное право на каникулы. До свидания, Соник, до следующей встречи.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.3
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

- Не трожь машинку!




HOMEWORLD® 2
02

Вадим ПАЛОНИН

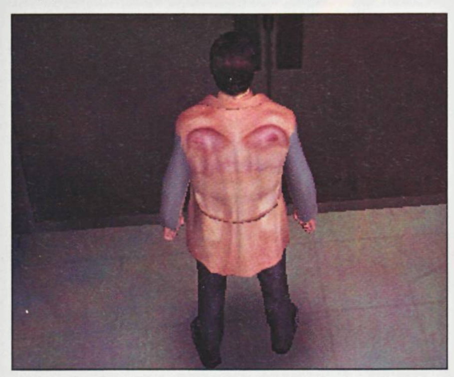
Продвинутое Максимумредакторство

Руководство по созданию модов на движке Max Payne 2 (продолжение)

Заканчивается зима, непрозрачно намекая на начало весны. Из-под снега выглядывают первые, пока еще отмороженные, макспейновские моды, на которых бедолага Макс в сотый раз пробегает по надоевшим ему двум комнатам, покрытым анимешными постерами, аляповатыми текстурами "Made by Vasya&Co" и желтоватыми лампами. И не в кого было ему пострелять, и нечего было ему повзрывать. Ну и так далее, и тому подобное. Короче, к чему, собственно, клонит весь этот бредовый абзац: мышку в зубы, журнал на стол, MaxEditor2 в оперативку и вперед – на покорение вершин модостроительства!

Всякие вкусности

Начнем с небольшого бонуса специально для тех, кто не испугался, как прошлой части максимумредакторства, так и первого абзаца этой. В главной директории (напомню, что "главной" называется та директория, в которую вы установили MaxEditor2) находится папка Game. В ней лежит игра Max Payne 2, отличающаяся от оригинала лишь тем, что все ее ресурсы вытащены из файлов .ras и положены в папку data. Если глянете в *data => database => skins => Sharedtextures*, то обнаружите скины всех игровых персонажей. Вот только одно "но" - они все в формате *.dds*. Для того чтобы увидеть их, вам нужно открыть редактор, создать в нем новый файл (**Ctrl + N**), потом построить комнату, одна из стен которой (лучше всего - боковая) должна быть квадратной. Потом кликните правой кнопкой мыши на окошке *Material* (по умолчанию оно появляется в левом нижнем углу) и выберите пункт *Insert Bitmap*. Теперь через открывшееся окно мы можете запускать любой .dds файл. Выберите его изображение и натяните текстуру на квадратную стену. Не забыли, что делается это в шестом режиме (**F6**) левым кликом? Далее аккуратно растяните текстуру по углам (вспомните, как растягивали плакат), и можно смотреть. Если хотите хорошо повеселиться, аккуратно сохраните файл *MonaSax_Face.dds* под названиями *MaxPayne_Face.dds, MaxPayne_Face_C.dds* и *MaxPayne_Face_D.dds* (про резервные копии не забудьте). Запускайте игру и смотрите первый ролик на движке.









В *Game\data\database\graphicnovelpages\files\textures* лежат страницы всем известных макспейновских комиксов в формате .dds. Между прочим, последние четыре файла – это комикс, появляющийся во время секретной концовки.

Из *Game\data\database\levels\bitmaps* вышеописанным способом можно вытащить и "натянуть" изображения, появляющиеся во время загрузок уровней.

Кое-что более интересное лежит в *Game\data\database\music\files*. А именно – вся музыка из игры. Причем для ее запуска никаких особых ухищрений не понадобится. Обратите особое внимание на файл *Music_Late_Goodbye.wav*. В нем лежит одноименная песня, играющая в титрах. Естественно, недалеко от музыки лежат и звуки (*Game\data\database\sounds*). Там много всего интересного. Обязательно загляните в папку Characters и прослушайте все файлы, в названиях которых есть слово "*noise*". Услышите, как мучались актеры, которых заставляли напевать/насвистывать мелодию песни Late Goodbye.

Из оставшихся рулезов хоть сколько-нибудь интересны разве что текстовики из *Game\data\database\subtitles*, в которых лежат все фразы, услышанные вами во время игры. В принципе, ничто не мешает вам изменить их или вообще перевести на русский.

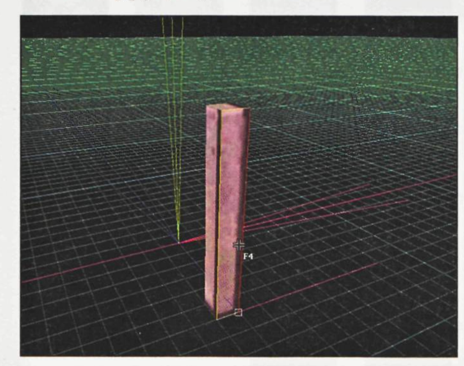
Ldb2rip

Сколько фанаты ни пытались, им так и не удалось вытащить из игры оригинальные уровни. Файлы в формате *.ldb* неприступны и по сей день. Зато достать текстуры – раз плюнуть. Для вытаскивания их была создана утилита **ldb2rip**. Берется она на нашем диске, переписывается в *Game\data\database\levels\Game*, где сами уровни и лежат. Как только файл *ldb2rip.exe* окажется среди уровней, создайте его ярлык, кликните по последнему правой кнопкой мыши и нажмите *"Свойства"*. Там в строку *"Объект"* добавьте полное название (только название, путь не нужен) файла, где запакован уровень, текстуры которого вам требуются. Жмите "*применить*" и запускайте программу с этого ярлыка. Тут же рядом появится директория *ldb2rip*. Вот в ней текстуры и находятся (в формате *.dds*). Пользуйтесь на здоровье.

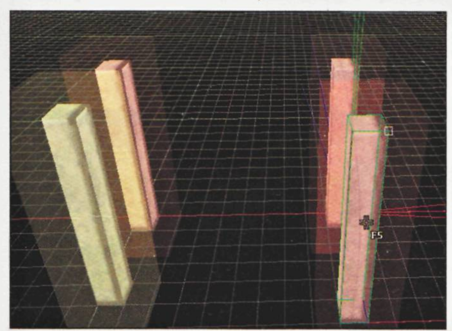
Создание сложных объектов

Поразвлеклись и хватит. Пора приступать к серьезной работе. Конечно, полукруглые и изогнутые объекты в редакторе вряд ли получатся, зато незамысловатая мебель – элементарно. Для примера возьмем стул. Кто сказал "электрический"? Вон из зала! Его же три часа ваять! Обычный, деревянный. Для этого берете настоящий, реальный стул, что стоит у вас на кухне, и тащите его к компу. По пути захватите линейку подлиннее и аккуратно запишите на бумаге длину и ширину каждой деревяшки. В принципе, если стул окажется больше главного героя, всегда можно будет изменить его размер (**F5**, после чего "**C**"), но точ-

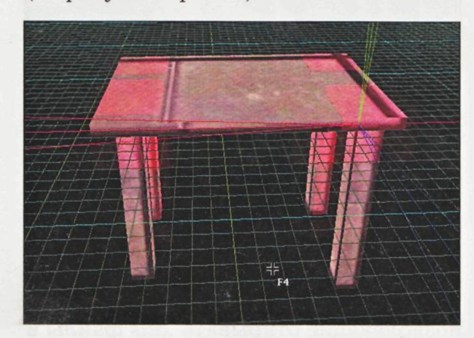
ные пропорции никогда не помешают. Теперь ставьте размер деления координатной сетки, равный самому маленькому из записанных чисел. Обязательно сразу после создания выверните текстуру (**F4**, потом **Ctrl + F**).



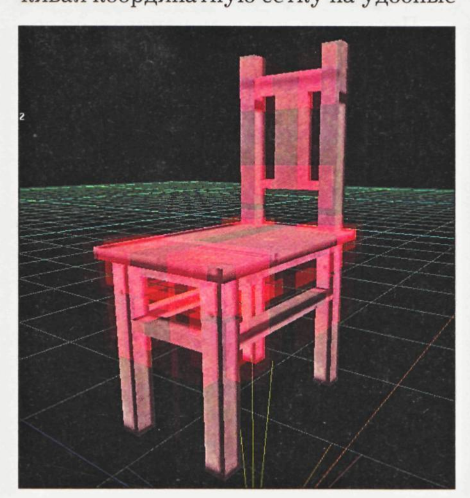
Далее ваяете в редакторе саму ножку и копируете ее (**F5**, потом **Ctrl + C** и **Ctrl + V**). Скорее всего, вам будет нужно три копии. Оттащите все четыре ножки на свои места и поставьте сетку на вершину любой из них (**F4**, после чего жмите "**A**").



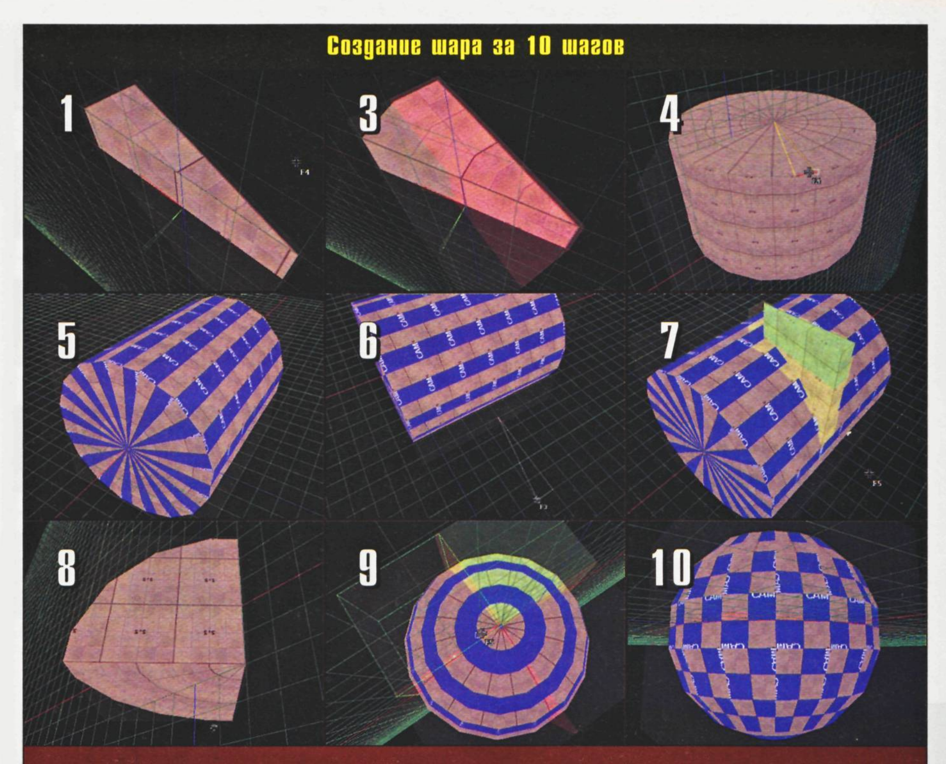
Создайте прямоугольник сиденья (и сразу выверните).



Не забывайте, что вы можете нажать "**пробел**" и перетащить камеру на более удобную позицию прямо в процессе построения. Теперь, перетаскивая координатную сетку на удобные



Создание шара за 10 шагов



1) Делаете трехгранную, прямоугольную призму (катеты в пропорции 5:1, тогда острый угол получается 15 градусов) и выворачиваете ее текстуры.

2) Кладете координатную сетку на ребро-гипотенузу.

3) Копируете призму и "зеркальте" ее ("**M**" в пятом режиме).

4) Повторяете операции 2), 3) и 4) с каждой новой призмой, пока не получится довольно ровный цилиндр.

Подсказка для самых умных: 360 : 15 = 24 = 2 x 2 x 2 x 3.

5) Объединяйте все призмы.

Предупреждение: движок тормозить будет. Объединять призмы нужно ТОЛЬКО по часовой стрелке, иначе редактор зависнет и вырубится.

6) Ставите сетку поперек цилиндра, как показано на рисунке.

7) Вставляете в цилиндр призму, по размерам равную той, что делали в 1).

8) Используете функцию Intersect ("**I**") на призму и цилиндр. У вас должна получиться аккуратная долька.

9) Повторяете операции 2), 3) и 4) с каждой новой долькой, пока не получится полушарие.

Совет: если у вас слабая машина, объединять дольки лучше всего кнопкой "**J**", а не "**U**".

10) Копируйте и "зеркальте" полушарие, выставив координатную сетку вплотную к единственной его грани.

Совет: периодически сохраняйтесь во время креативного процесса, т.к. редактор имеет свойство вырубаться под самый конец построения. И не забудьте подсказку для самых умных.

Вот и результат - шарик собственной персоной. Что не нравится? Какой другой эллипс создавать надо? Нет, сынка, никаких эллипсов, кроме шара, в нашем угловатом мире не существует. Это фантастика.

позиции, аккуратно создавайте одну деревяшку за другой.

Главное - не менять размеры деления сетки, а то потом проблем не оберешься. Теоретически, получится у вас нечто, подобное тому примитиву, что глядит на вас с валяющейся где-то



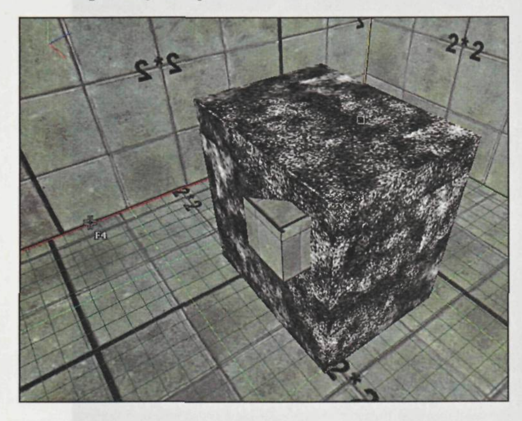
недалеко картинки. Еще не Левелорд, конечно, но уже и не Пикассо.

Теперь, когда все составные части стула созданы, надо их объединить (дружно вспоминаем объединение комнат, а также назначение кнопок **F5** и "**U**").

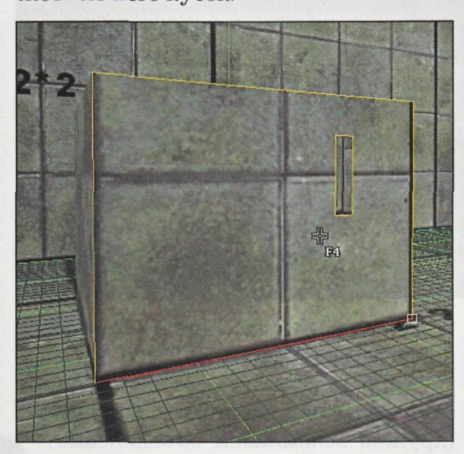
Между прочим, если хоть один полигон не вывернут, объединяться стул не будет. Как закончите, потаскайте стул туда-сюда (**F5** и дальше мышкой). Если от него ничего не отвалится – все правильно. Еще можно взглянуть в окно Hierarchy, где должен остаться лишь один

Mech, а не 476 мелких деталек, наделанных вами в порыве творческого вдохновения. Далее пофиксите все “левые” полигоны в вашем стуле, а то файл откажется сохраняться/экспортироваться. Делается это кнопкой “**F**” в пятом режиме. Остается лишь натянуть текстуры. Основная сложность в том, что на все грани каждой детали текстуру придется отдельно натягивать и располагать. Работа эта долгая и упорная, так что следующий абзац вы начнете читать не раньше, чем через пару часов.

Сделали? Полюбуйтесь немного и можете удалять. Кому нужен этот несчастный стул? Пора рассказать о других возможностях редактора. Представим, вам надо сделать в кубе треугольное отверстие. Сначала создайте куб, потом трехгранную призму (не забывайте выворачивать текстуры.) Осталось наполовину засунуть призму в куб.



В пятом режиме (**F5**) выделите призму и нажмите “**S**”. Теперь если кликнуть на кубе, то призма “вырежет” из него кусок.



Осталось рассказать лишь про функцию *Intersect*. Чтобы воспользоваться ей, вам надо поместить одну модель в другую, в пятом режиме выделить любую из моделей, нажать на “**I**” и кликнуть по второй модели. В результате оба объекта исчезнут и останется лишь та их часть, в которой объекты соприкасались друг с другом.

Кстати, заметьте, что можно объединять (“**U**” в пятом режиме) модели, которые находятся на расстоянии друг от друга. В таком случае эти модели потом даже можно будет разделить (“**P**” в четвертом режиме).










Boozehound_F... Boozehound_L... Businessman_... Businessman_... Businessman_... Bystander_Bo... Bystander_Fac... Bystander_Fac.

Bystander_Leg... Cleaner_Body... Cleaner_Body_... Cleaner_Boss_... Cleaner_Boss_... Cleaner_Boss_... Cleaner_Face_... Cleaner_Face.








Cleaner_Face_... Cleaner_Face_... Cleaner_Face... Cleaner_Face... Cleaner_Face_... Cleaner_Face_... Cleaner_Face... Cleaner_Face.









Cleaner_Face... Cleaner_Face... Cleaner_Face_... Cleaner_Face_... Cleaner_Face_... Cleaner_Face... Cleaner_FullB... Cleaner_FullB.








Cleaner_Legs_... Cleaner_Legs... Cleaner_Legs_... Doctor_Femal... Doctor_Femal... Doctor_Femal... EyeLash_A_Al... Eyelash_Femal

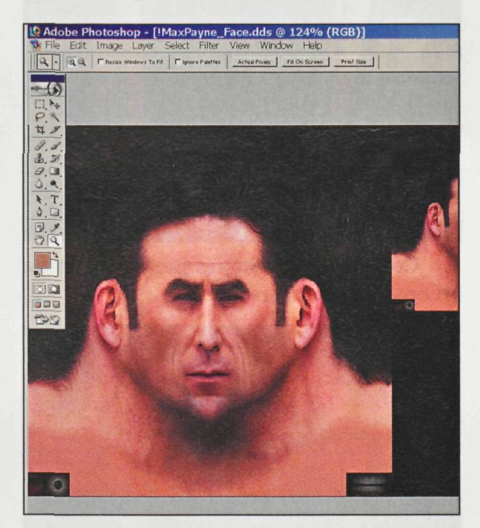
Если выделить один полигонный объект, нажать “**J**” и кликнуть на другой объект, они оба объединятся, но только на время, то есть получившуюся фигуру можно будет передвигать как один объект, хотя программой просчитываться как разные. Объединенным объектам можно будет задать разные свойства, и это не помешает вам в любой момент разделить фигуру описанным выше способом.

DDS

Признайтесь, вам ведь давно хотелось изменить оригинальные игровые текстуры? Например, понаписать “Здесь был Вася!” на стенах Manor Yard или сделать выражение максимкиной физиономии чуть более маньячным. Иначе бы вы просто не дочитали досюда. Так вот, возрадуйтесь, смертные! Этот бонус спешиали фо ю.

Берите с нашего диска файл *DDS_viewer.exe* и запускайте его. После этого в меню *“Вид”* вашего Explorer’a выберите пункт “Эскизы страниц” и заходите в папку с .dds файлами. Вот они все видны. Правда, открыть не удастся, зато искать требующиеся текстуры теперь значительно удобнее.

Ставьте Photoshop 7.0. Как? В слове нет такой буквы? (с) “Поле чудес” Тогда тут вам ничего не обломится, переходите к следующему абзацу. Так, значит, что там с остальными? Есть прога? Вот и ладушки. Копируйте с нашего диска файл *dds.8bi* себе в *C:\Program Files\Adobe\photoshop 7.0\plug-ins\file formats.* Сразу же перепишите себе в *Windows\System* файлы *msvcr71.dll* и *msvcp71.dll* (тоже на нашем диске берутся). Все. Теперь можете открывать, изменять и конвертировать. Хотите, чтобы у Моны были большие красивые... глаза? А заполучить коллекцию комиксов в jpg? Без проблем.



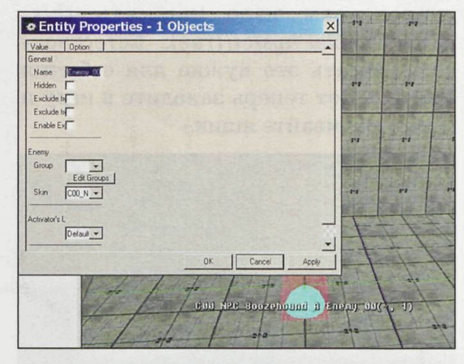
Теперь третий бонус – для владельцев 3D Studio Max.версии 3, 4 или 5. На нашем диске лежат плагины, позволяющие открывать *.dds* файлы в данной проге. Конечно, это не так удобно, как в фотошопе, но лучше что-то, чем ничего.

Создание игровых объектов

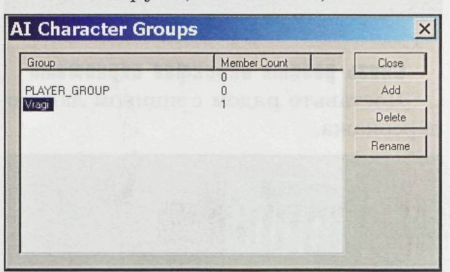
Перед тем, как заморачиваться созданием динамических объектов “с нуля”, давайте посмотрим, что для нас приготовили разработчики. Одну из подобных штуковин мы уже создавали. Имеется в виду *Jumppoint*, в точке расположения которого появляется главный герой. Давайте посмотрим остальные. Выбрать объект можно, нажав на “**N**” в третьем режиме (**F3**). Вот основные типы объектов:

Enemy

Выбрав данный пункт, вы выставите точку, в которой должен будет появиться персонаж. Причем совершенно не обязательно, что это будет враг.



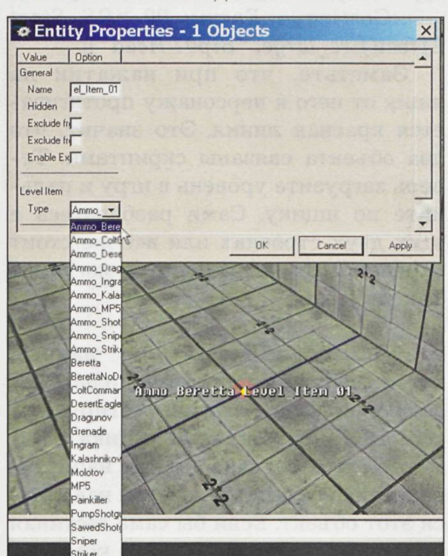
Выскочившее тут же окошко предлагает выбрать группу, к которой принадлежит данный персонаж. Если вас не устраивают уже существующие группы, можно создать новую или изменить старую (кнопка *Edit*).



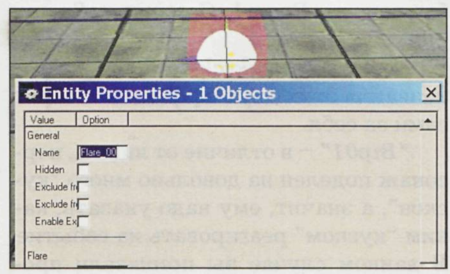
Также вы можете выбрать скин персонажа и триггер, по активации которого он появляется (по умолчанию персонаж появляется во время загрузки уровня). О триггерах и остальном скриптовании мы вам расскажем позже.

Level Item

Оружие или патроны. В списке tupe выбирается, что именно вам хочется положить в данное место.



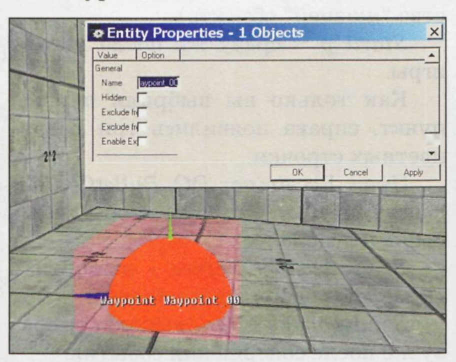
Flare



Светящаяся точка.

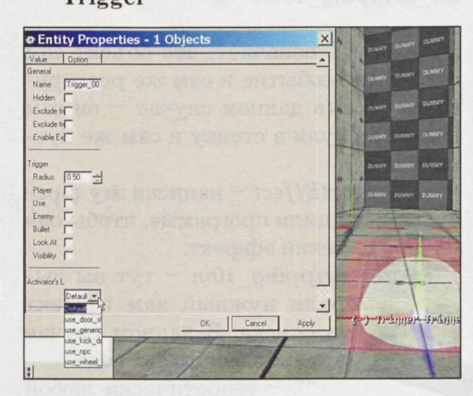


Waypoint



Место, куда можно скриптами направлять NPC персонажей.

Trigger



Триггер, активирующий некое событие, описанное в скриптах. Можно выбирать размер триггера (*Radius*) и его тип. *Player* – активируется игроком; *Use* – для активации нужно нажать одноименную кнопку; *Enemy* – активируется любым другим персонажем; *Bullet* – активируется выстрелом; *Look At* – когда игрок внутри полусферы триггера, его персонаж отворачивает голову от центра триггера.

Создание динамических объектов

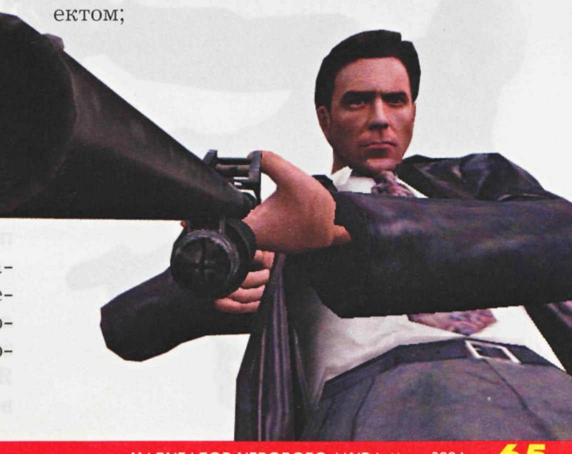
Выставьте в опциях любого объекта галочку напротив пункта *Cast no Shadow*, кликните на этом объекте левой кнопкой мыши и жмите "**D**", после чего соглашайтесь на все, что вам предлагает программа. Теперь давайте учиться основам скриптования.

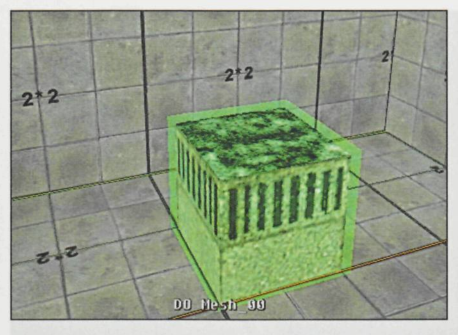
Написание простейших скриптов

Сразу предупреждаем, что разных видов скриптов в редакторе настолько много, что даже для самого краткого их описания придется посвящать отдельную статью, ведь у каждого вида скриптов свои собственные особенности и вообще это целый встроенный язык программирования. Мы же опишем всего парочку самых простых, чтобы вы поняли основные принципы и могли заняться дальнейшими исследованиями скриптования самостоятельно. Представим, вам захотелось, чтобы при выстреле в ящик из него выливалась жидкость. Тогда смотрите инструкцию:

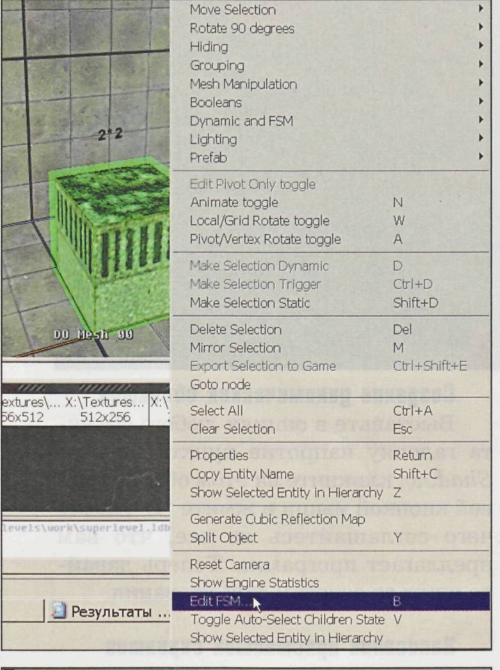
1) клепаете ящик в комнате под названием Gostinaya (если у вас остался уровень из прошлой части этого материала, название комнаты менять не придется);

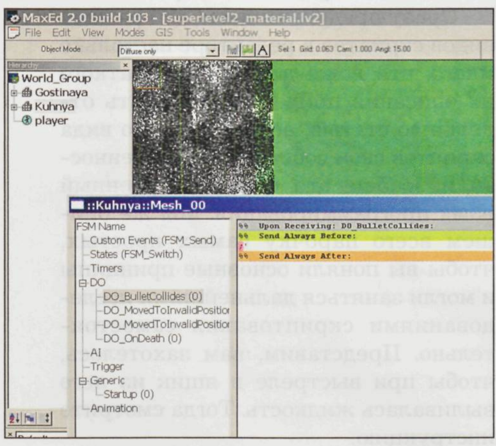
2) делаете его динамическим объектом;





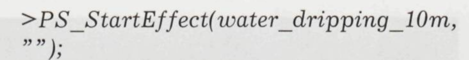
3) жмете "*Edit FSM*" (**F5**, "**B**");





4) кликаете на *DO_BulletCollides (0)*;

5) в пустой строке под надписью *Send Always After* пишите *this->PS_StartEffect(water_dripping_10m, "");*



Готово. Объяснения: окно, выскочившее по нажатию кнопки *Edit FSM*, - это окно, в котором пишутся все скрипты. Кликом по *DO_BulletCollides* вы показали окошко скриптов, которые включаются после нанесения объекту повреждений. Ноль в скобках означает, что никаких скриптов на данное событие не написано. Для любой полигонной модели, которая имеет хоть какую-то толщину, можно писать скрипты для пяти видов событий.

DO_BulletCollides – нанесение повреждений.

DO_MoveToInvalidPosition – перемещение.

DO_MoveToInvalidPositionEnd – окончание перемещений.

DO_OnDeath – момент, когда у объекта заканчиваются "жизни" (логично, что для написания скриптов на это событие придется указать количество "жизней" объекта).

StartUp – сразу же после начала игры.

Как только вы выбрали первый пункт, справа появились три разноцветных строчки:

Upon Receiving: DO_BulletCollides – вступительная строка, чтобы не забыли, что делаете;

Send Always Before - выполнять скрипт до совершения события;

Send Always After - выполнять сразу же после совершения события.

Выбрав вторую область, вы написали строку *this->PS_StartEffect(water_dripping_10m,"")*;

This-> - означает, что объект сам совершает событие и сам же реагирует на него (в данном случае – он сам получает пули в стенку и сам же пускает воду).

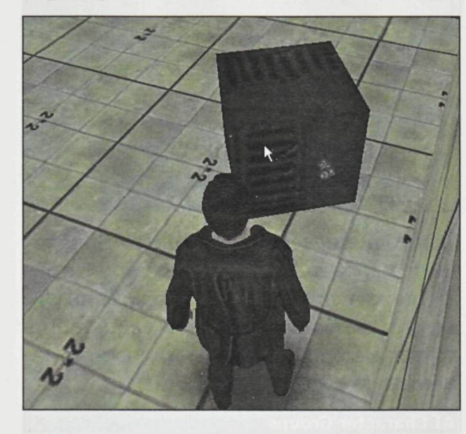
PS_StartEffect – написав эту фразу, вы сообщили программе, чтобы она начинала некий эффект.

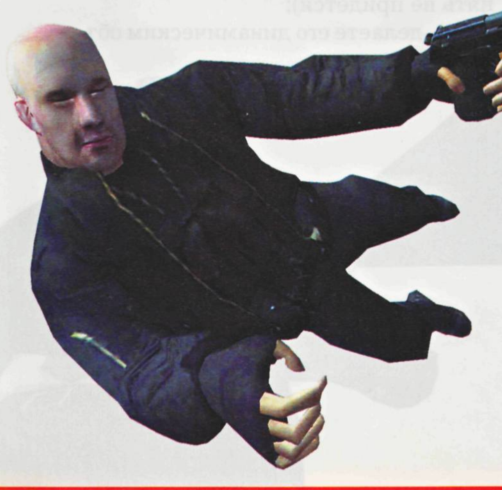
water_dripping_10m – тут вы выбрали нужный вам эффект из списка. В данном случае это выливающаяся вода.

"" – теоретически любой объект можно разделить на зоны (например: ноги, руки, голова) и заставить программу высчитывать, какая часть пострадала от выстрела, и пустить жидкость именно из этого "куска". Но, так как зон у ящика нет, можно поставить пустые кавычки.

Строка заканчивается точкой с запятой. Это обязательно.

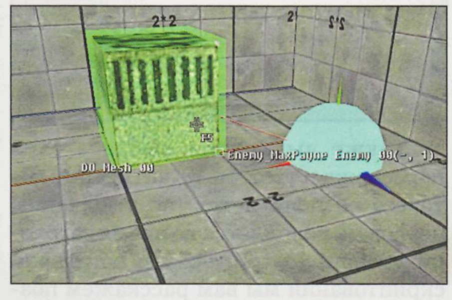
Теперь запускайте игру и постреляйте в ящик. Ничего не видно? Дык это потому, что вода выходит из дна. Ящик надо перевернуть. Чтобы заставить предметы падать и отлетать от ударов, вам надо написать *this->DO_EnablePhysics(true)*;. Естественно, написать это нужно для события *StartUp*. Вот теперь заходите в игру и переворачивайте ящик.





Связь разных объектов скриптами

Поставьте рядом с ящиком любого персонажа.



Теперь напишите два скрипта, которые должны исполняться сразу после того, как вы заденете ящик очередью:

::Gostinaya::Enemy_00->PS_StartEffect(explosion_smokecloud, "Bip01");

::Gostinaya::Enemy_00->PS_StartEffect(fire_large, "Bip01 Head");

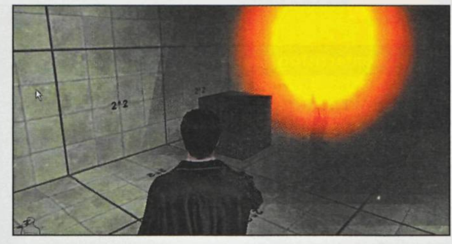
Заметьте, что при нажатии на ящик от него к персонажу протягивается красная линия. Это значит, что два объекта связаны скриптами. Теперь загрузите уровень в игру и пальните по ящику. Сами разберетесь в этих двух строчках или все же стоит перевести их на великий и могучий? Так уж и быть.

::Gostinaya::Enemy_00 – данный кусок сообщает программе полное название объекта, который реагирует на событие (повреждения ящика). Заметьте, что сначала нужно написать название комнаты, в которой находится этот объект. Если бы сама гостиная являлась частью некой комнаты Room1 (и находилась внутри ее в окне Hierarchy), то данный кусок выглядел бы так - *::Room1::Gostinaya::Enemy_00*

explosion_smokecloud и *fire_large* - названия этих двух эффектов говорят сами за себя.

"Bip01" – в отличие от ящика, персонаж поделен на довольно много "кусков", а значит, ему надо указать, каким "куском" реагировать на событие. В данном случае вы приказали программе отреагировать всем целым.

"Bip01 Head" – а вот теперь эффект накладывается только на голову персонажа.

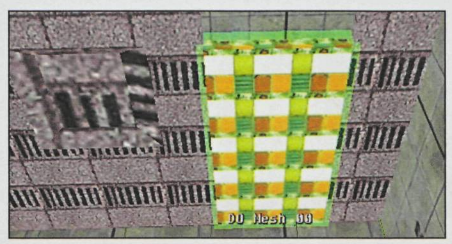


Основы заканчиваются, и начинается долгая кропотливая работа по отладке непослушных строчек. Только вспомните, сколько раз в играх вам удавалось обвести монстров и ловушки вокруг пальца или наблюдать презабавнейшие ситуации, когда враги ведут себя глупо или не замечают вас. Ведь зачастую во всем виновато именно неправильное скриптование.

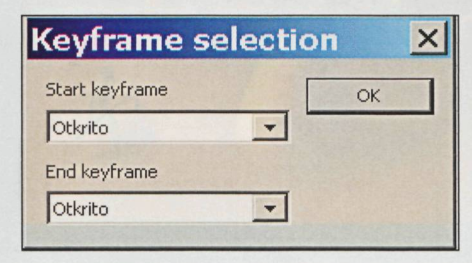
Чтобы увидеть список основных скриптов, зайдите в игру и наберите в консоли "help". Там же вы сможете посмотреть, как и формат написания оных, так и примеры. Полный список скриптов лежит в хелпе MaxEditor2. Столь же легко ориентироваться по постоянным всплывающим подсказкам и названиям скриптов/эффектов/событий, говорящим сами за себя.

Анимация

Классический пример элементарной анимации – дверь, открывающаяся, когда ее юзает игрок. Для начала поместите тонкую перегородку посреди кухни. Потом вырежьте в ней отверстие, в которое мог бы пройти Макс (а он парень плечистый) и поставьте туда дверь. Если во время построения двери в третьем режиме зажать **Shift** в то время, когда будете производить клик правой кнопкой мыши, то у вас получится полигон нулевой толщины (или, проще говоря, спрайт).

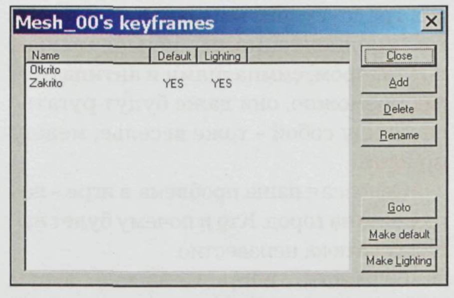


Ставьте дверь в позицию "закрыто", выделяйте ее в пятом режиме и жмите на **Tab**. В ответ выскочит окно, с помощью которого создаются фреймы (*keyframes*). Вообще фреймы - это крайние положения объекта во время анимации. В данном случае у нас всего два крайних положения – "закрытая дверь" и "открытая дверь". Один

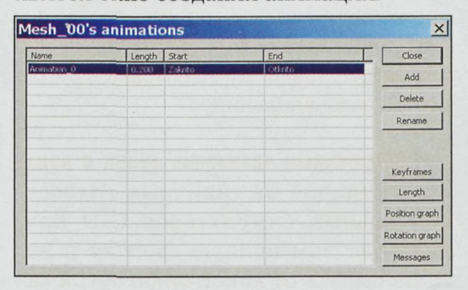


фрейм создан по умолчанию, переименуйте его в "zakrito" (кнопка *Rename*). Создайте фрейм "otkrito" (кнопка add).

Смотрите, чтобы по дефолту было выставлено закрытое положение двери. Иначе выставьте у него *"YES"* вручную (кнопка *Make default*).



Теперь кликните на надпись "otkrito", чтобы она выделилась, жмите кнопку *"Goto"*, закрывайте это окно и выставляйте дверь в открытое положение. Хорошенько запомните, какие кнопки надо нажать, чтобы открыть дверь (если ошибетесь – всю анимацию придется заново делать). Снова поставьте дверь в закрытое положение и жмите на "**N**". Видите красную рамку, что появилась вокруг экрана? Это предупреждение о том, что все перемещения объектов записываются как их анимация. Откройте дверь заученной комбинацией клавиш, уберите красную каемку, снова нажав "**N**". Теперь выделите дверь в пятом режиме и нажмите "**Shift + Tab**". Появится окно создания анимации.



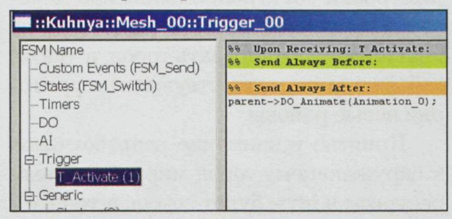
Жмите *Add* и выбирайте фрейм, с которого начнется анимация (zakrito), и фрейм, которым она заканчивается (otkrito). Измените длину анимации с пяти секунд до одной (кнопка Lenght). Кликнув два раза на названии анимации в окне, вы можете ее посмотреть. Также с помощью кнопок *Rotation Graph* и *Position Graph* вы можете менять продолжительность анимации, ее динамику и пускать ее кусками.



Закрывайте окно анимации, через окно фреймов ставьте дверь в закрытое положение (клик на zakrito и еще один на *Goto*). Надо заставить дверь реагировать на игрока. Самый простой способ это сделать - выставить рядом триггер. Не стесняйтесь – лепите триггер прямо на дверь, в опциях уменьшайте его радиус (будет странно, если дверь откроется, пока герой разгуливает по противоположному краю комнаты) и ставьте галочку на *Use* (хотя можно и на *Player*).



Группируйте ("**J**", а не "**U**") триггер и дверь. Открывайте окно скриптов для триггера и пишите там строку *parent->DO_Animate(Animation_0);* так, чтобы она активировалась сразу после события *T-Activate*, то есть после активации триггера.



Переведем строку на русский:

Parent – в окне *Hierarhy* после группировки триггер оказался ниже по "социальной лестнице", чем дверь, т.е. дверь стала parent'ом триггера. В данном случае для того, чтобы перенести действие с двери на триггер, не обязательно писать ее полное название, можно ограничиться лишь одним словом.

DO_Animate – выполнить анимацию.

Animation_0 – название созданной вами анимации.

Готово. Запускайте игру и любуйтесь творением рук своих.

Заключение

На этом завершается основной курс обучения. С этими знаниями у вас есть возможность создать полноценный уровень и, не используя стороннюю документацию, разобраться в скриптах, хотя, конечно же, это далеко не все, про что можно рассказать. Есть еще такие вещи, как создание собственного оружия и настройка компьютерного интеллекта, внесение новых моделей и изменение оригинальных игровых конфигурационных файлов. В виде третьего бонуса за стойкость и выдержку, берите с нашего диска файл *prefabs.zip*, из которого вытаскивайте еще несколько готовых динамических объектов. Между прочим, среди них есть видеокамеры, созданные специально для съемки роликов на движке. Удачи вам в создании модов. **Н**

CITY IN DANGER

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

258037

Спасите город

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Monte Cristo** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.montecristogames.com**

В полку Settlers сотоварищи прибыло. Точнее, прибудет - через некоторое время. В соответствии с веяниями времени City in Danger, новый сеттлеропоследователь от Monte Cristo, щеголяет всеми тремя измерениями, гордится некоторым количеством приятных и вкусных инноваций и готовится к выходу во втором квартале этого года, то есть совсем скоро.

Особенности средневекового колорита

В City in Danger нам дадут порулить небольшим средневековым городком. Ничего особенного, обычный среднестатистический город с замком, парой мельниц и рвом. Просто, да?

Кажущаяся простота на деле превращается в адовы муки, которые столь приятны любителям Sim City. Три типа "застройки", от агропромышленно-деревенской до каменно-замковой, позволят правильно спланировать город, а также добавить к уже существующей территории новые районы.

Приятно и внимание разработчиков к окружающему город миру. Основным ресурсом в игре будет земля, а точнее - преимущества, предоставляемые тем или иным типом местности, которые надлежит использовать с умом.

Обещаны шесть советников, специализирующихся на разных вопросах градоустройства, каждый со своими предпочтениями, персональным характером, симпатиями и антипатиями. Возможно, они даже будут ругаться между собой - тоже веселье, между прочим.

Основная наша проблема в игре - нападения на город. Кто и почему будет нападать - пока неизвестно.

Отражать неприятельские атаки нужно исключительно в реальном времени. Похоже, что о нападении будут предупреждать заранее, ровно настолько заранее, чтобы у нас едва хватило времени сжечь мосты, напустить в рвы воды и расставить в ключевых местах отряды, ответственные за радушную встречу гостей.

Важную роль в обороне города будет играть тип местности, на которой он расположен, а также наличие естественных оборонительных образований в виде гор, оврагов и т.п.

Неприятности городу могут принести не только набеги алчущих легкой добычи недоброжелателей со стороны, но и сами городские жители. От внезапной эпидемии или неурожайного лета до вооруженного мятежа городского населения - один шаг. И кто, как не городские жители, лучше всего знают, как напакостить градоначальнику...

Игрушечные человечки снова с нами

В отличие от типичных градостроительных симуляторов CID предоставит нам полную свободу и независимость от какой-либо сетки застройки. Дороги могут быть сколь угодно кривыми и извилистыми. Главное, чтобы по ним вообще можно было куда-либо добраться.

Визуальное наполнение радует глаз уже сейчас (и заставляет почувствовать ноющую боль в районе кошелька). Именно так, кажется, должны выглядеть стратегии-богосимуляторы будущего, плавно перетекающего в настоящее.

Трехмерное исполнение соседствует с тщательнейшей проработкой деталей. В памяти всплывают Settlers с их обаятельной магией игрушечных домиков, а также мыслями вроде "только бы следующая часть не была в 3D, они же убьют весь стиль..."

Стиль здесь в полном порядке - возьмите лупу и посмотрите на скриншоты. Я не удивлюсь, если внутрь этих кукольных, но от этого не менее правдоподобных домиков можно будет заглядывать.

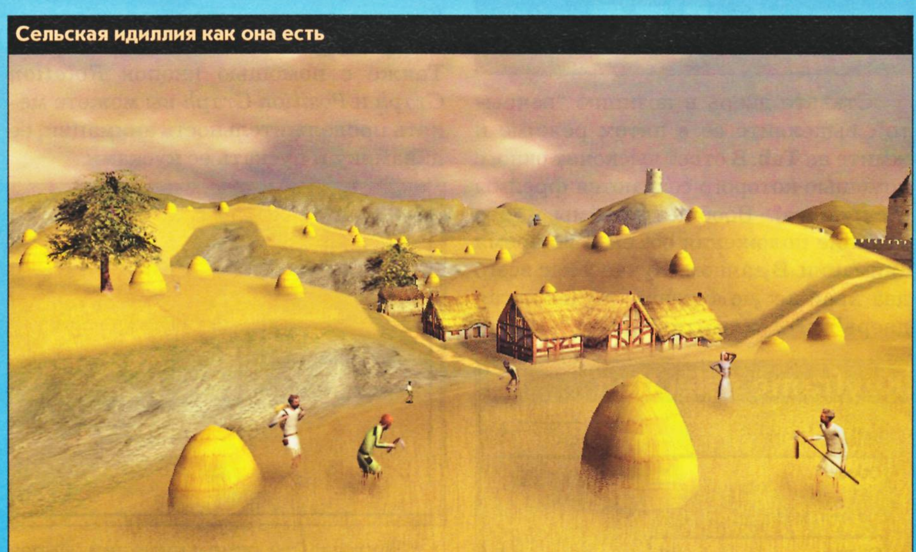
Из качественной проработки внешнего вида игры вытекают и такие приятные особенности, как отображение в реальном времени всего, что происходит в городе. Голод? Получите трупы на улицах и обветшавшие дома. Эпидемия? То же самое плюс едкие серо-зеленые туманы, стелящиеся по тротуарам. Жители города живут в счастье и богатстве? Дома новенькие, сверкают, опрятны и ухожены. Жители чисты, умыты, и все как один - с модными прическами. Приятно.

Расслабьтесь

Хорошо, когда где-то на горизонте маячат просто правильные игры. Не блокбастеры и не потенциальные новаторы - просто игры. Скорее всего, CID не будет хитом и не будет идеальной игрой. Но в нее, определенно, будет приятно поиграть. Н


Кукольный городок радует взор старого кукловода


Вблизи они тоже очень ничего


Сельская идиллия как она есть

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Почти как в RL

Rifle

- Вы видели?! - торжествующе спросил их Мустанг Робертс.
- Левой рукой! Даже кофе не расплескал!
Луи Ламур

★ Жанр **TBS/Tactic** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Апейрон** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/e5**

Мороз и солнце, день чудесный... если бы не ветер. Мои зубы в отчаянной надежде выстукивают SOS, призывая на помощь теплую электричку. Увы, надежда оказывается тщетной: в электричке отнюдь не тропики. Но выбор сделан, нет пути назад, я еду в Петергоф, где ждут меня горячий чай ("Апейрон" - хозяева гостеприимные) и демоверсия заветная игры...

Лекарство от "жабы"

Brigade E5: New Jagged Union - не название, а матрешка, у которой внутри большого намека скрывается другой, поменьше. С большим все очевидно: тактика, да к тому же jagged - проще, чем дважды два. С маленьким - тоже no problems. Ведь и депутату понятно, что раз "бригада", то сперва "войнушка" на соседней стройке, детские пистолеты с присосками и мамины крики об остывающих уроках по геометрии, потом - бронированный "мерс", "братва" с навороченными "волынами" и кресло президента в обществе с неограниченной безответственностью. Примерно так все и будет. Но потом. А пока...

"Демо" - даже не альфа, а "пре". Жанр - RPG/Tactic/Strategy с Smart Pause Mode, "фичей", которая при помощи различных пауз элементарно превращает игру из real time в turn based и обратно. Локация - одна из будущих тридцати - маленький городишко в банановой республике Палинеро. Квадрат 200 на 200 метров (расстояния в игре реальные) с домами-коробками без признаков внутренней обстановки и населения. Зато есть вилла бяки-генерала, десятка два телохранителей и недвусмысленное предложение некого Сантоса ценой в пятнадцать "грандов" со стопроцентной предоплатой. Когда в кармане только сырость от вчерашнего дождя, всего ж добра - единственный MP5, то выбираете не вы, а обстоятельства.

Посыльному, доставившему просьбу и "капусту", можно тут же предложить совместную работу. За лишние "грины", коль сыщутся такие. Мне моя "жаба" изобразила сцену из "Отелло", и я, решив не тратиться напрасно, потек к ближайшему "лабазу". Ух, ты! Чтоб нам так улыбались столетние la femme, как в здешней глухомани процветает пацифизм! На "жабу" зрелище действует сильнее диоксина, и та околевает, не успев и квакнуть. Четыре модификации FN P90, шесть вариантов M16, а "калашей" - не хватит пальцев на руке их сосчитать! Да каждому "стволу" свои патроны, прицелы, оптические и коллиматорные, "подствольники" и штык-ножи. Гранат - с десяток видов. Тактический "прикид" (aka "пинджак с карманАми) и два бронежилета... Уф! Мне все не перечислить, поскольку килобайты в дефиците. Прочь интендантскую рутину! Смелее в бой, он все покажет!

Смело мы в бой пойдем!

"Бык на воротах" генеральской виллы упал, сраженный меткой пулей. Враги пошли в атаку. Пора их бить по всем канонам тактического искусства. Увы, рассчитывать на custom made бойца пока было бы наглостью. Хромает меткость, дохловат к тому же. Reaction так себе, dexterity не очень, с agility и intellect'ом слегка получше. Что ж, будем брать умом. Впрочем, боевая выучка противника желает оставлять... Затеянная перестрелка на дальней дистанции приносит успех - "на утро там нашли три трупа". Вернее, четыре. Трупом стать легко: пуля башка попал - кирдык. На "целкость" весьма влияет показатель адреналина. Новичку под обстрелом совсем худо: кровь бурлит, руки дрожат, "молоко" - его крест. Тяжкий.

Зато стрельба - как много в этом звуке! Четыре режима в зависимости от типа оружия: одиночная, с отсечкой по три патрона, короткими очередями и full auto; четыре вида прицеливания: "навскидку", "на глазок", тщательное и с оптикой. Итого шестнадцать вариантов, сведенных в "интерфейсную" таблицу. Режим full auto позволяет вести "веерную" стрельбу, обстреливая сектор перед вами. И можно целить в точку, где вероятно появление оппонента, что дает приличный выигрыш во времени. При каждом выстреле включается slow-mode, чтоб легче было проследить за траекторией полета пули.

Итак, "минус четыре". Те, кто в живых остались, более "тактичны" и разбегаются направо и налево. Определенно, будут брать в кольцо. Ну-ну. Похвальное решенье, однако ваш покорный, он тоже ведь не лыком шит. Иду навстречу той судьбе, что слева.

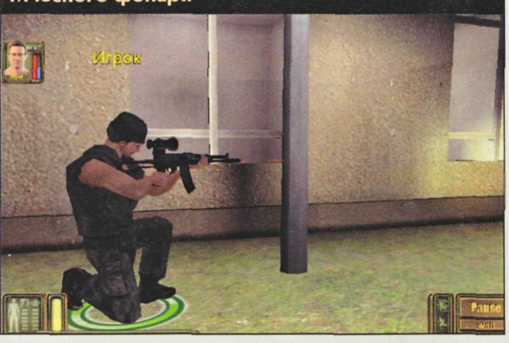
Сказал "иду", хотя точнее было б "двигаюсь". Любым из способов: бег, быстрый и обычный, ходьба, бег и ходьба пригнувшись, по-пластунски. Из изощренного имеются стрейфы: стоя и лежа, то есть перекатом. И можно двигаться с оружием наизготовку, аки спецназовец в кино.

Эх, все, пора заканчивать рассказ. Врагов я победил. Изрядно помогли гранаты: один бросок - и пара-тройка трупов. Практически как в Real Life. Поэтому толпою лучше не ходить. Вот так-то.

Н

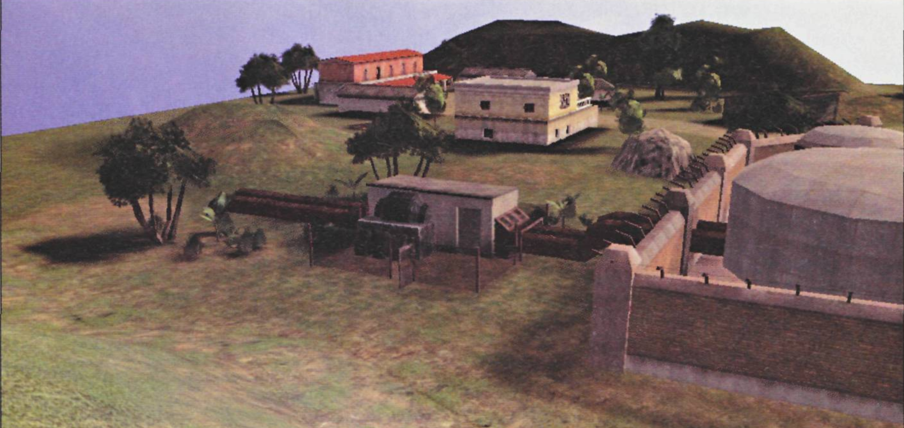


Магазин "Игрушки"



Герой в "полной боевой". "Волына" - модерновый российский автомат. Свет на стене - от тактического фонаря

Тихая страна Палинеро. Редко какая крылатая ракета залетит в этот райский уголок. Местное население предпочитает все проблемы решать по старинке, с помощью "калашниковых"



RAILROAD PIONEER

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Вестерн на колесах

Владимир ВЕСЕЛОВ

И почему это по железной дороге, куда не поедешь, обязательно попадешь на станцию и, как правило, с буфетом?

★ Жанр **Железнодорожный менеджер** ★ Издатель **JoWooD** ★ Разработчик **JoWooD** ★ Рекомендуется **Pentium 4 800, 256 Mb RAM**
★ Сайт **www.railroad-pioneer.com**

Хорошая игра обязательно порождает подражания. Но одно дело, когда в этих подражаниях оригинал просто копируется, перерисовывается один в один или с какими-то несущественными изменениями. Это мы называем ругательным словом "клон". Совсем другое, когда авторы подражания подходят к делу творчески, задумываются, чего не хватает оригиналу, что в нем лишнее, а то и вовсе берут из оригинала какую-то одну фишку и доводят ее до идеала. Тут у нас получается "игра по мотивам". А бывает и так, что, взяв основную идею оригинала, разработчики творчески ее развивают, но совсем в другую сторону, чем авторы игры-оригинала. Это уже будет новый взгляд на старую тему.

Берясь за написание этого обзора, я был настроен весьма скептически. Судите сами, в трех сериях Rail Road Tycoon (RRT) о железных дорогах было рассказано практически все. Строительство, эксплуатация, финансирование - все это было прекрасно отражено уже в самом первом "Железнодорожном Магнате", ну а в двух последовавших за ним расширено и дополнено. Но, как оказалось, в этих играх упущен один очень важный момент, который и ввели в игру (хотя и не совсем удачно) авторы Railroad Pioneer (RRP).

Drang на Запад

В отличие от RRT, где вам приходилось заниматься железнодорожным строительством по всему миру и на протяжении всей истории железных дорог, в RRP все гораздо скромнее. Игра посвящена достаточно важному, но все же локальному эпизоду - строительству Трансамериканской магистрали. То есть не совсем так, точнее будет сказать, что игра посвящена строительству железных дорог в Северной Америке от первого появления стального коня до начала XX века. Но главным содержанием этого периода как раз и было соединение Штатов в единую державу путем строительства рельсовых путей от океана до океана и от канадской до мексиканской границы.

Начинается игра достаточно скромно - соединяем города и городки восточного побережья, потом, по мере продвижения границы Штатов на запад, тянем рельсы вслед за ней. Вроде бы все это уже было в кампаниях RRT, посвященных тому же месту и тому же периоду, но есть одна оригинальная фишка, существенно меняющая игровой процесс.

Для того чтобы протянуть дорогу от пункта А до пункта Б, нужно достаточно точно знать, что находится между этими двумя пунктами. Мало просто взглянуть на карту и определить, что вам придется пересечь одну большую и три маленьких реки, преодолеть горы и обогнуть морской залив. Нужно точно знать ширину и глубину этих рек, высоту гор, наличие или отсутствие в них долин и каньонов, приливный режим в заливе и еще многое, многое другое. Говоря по науке, еще до начала проектирования дороги нужно провести исследования по линии будущей трассы. Причем, кроме географической и геологической разведки, нужно вести и экономическую. Разобраться с населенными пунктами, промышленными объектами, источниками сырья и всем прочим, чтобы ваша дорога не просто соединяла пункты А и Б, а извлекала доход со всей территории, по которой она проходит. Почему-то этот важнейший момент был начисто исключен из RRT, разработчики же RRP как раз его поставили во главу угла.



Фургоны и палатки

В начале каждой миссии мы наблюдаем картину, более привычную нам по классическим RTS. На карте видна точка старта и непосредственные окрестности, все остальное же покрыто "туманом войны" (правильнее было бы назвать это "туманом мира", но раз уж есть устоявшийся термин, будем его использовать). Поверх этого тумана обычно виднеются надписи, указывающие местонахождение городов, до которых вы должны дотянуть свою дорогу, но, что лежит на пути к ним, не известно. Картина не очень реалистичная, но, как мне кажется, другого способа заставить игрока исследовать трассу и не существует.

В населенном пункте, от которого начинается ваша дорога, непременно имеется Geographers, т.е. специальное место, где вы можете нанять исследователей будущей трассы. Сначала вам доступны только три типа: Pioneer, Prospector и Trapper, позднее к ним добавляется и еще кое-кто. Существу-



Железные дороги в игре минимум двухколейные. Не очень реалистично, зато не возникает вопросов, как разъезжаются встречные поезда



Синие треугольники указывают на исследовательские партии. Их желательно иметь побольше

ет строгое разделение труда: пионеры (и только они) могут убирать "туман войны", исследователи разбираются с обнаруженными предприятиями (определяют, что и сколько на них производится, и убеждают владельцев воспользоваться для перевозки произведенного проектируемой железной дорогой), ну а охотники ведут борьбу с нежелательными элементами (в первых миссиях это бандитские шайки, позднее появляются индейцы).

Как видите, игра становится достаточно интересной еще до того, как будут проложены первые метры железнодорожного полотна. А если еще учесть, что в процессе исследования местности можно заполучить приличные бонусы (например, после уничтожения шайки можно захватить ее казну), становится понятно, как много потеряли остальные игры аналогичной тематики, разработчики которых не уделили должного внимания начальному этапу строительства.

Паровозики

Все остальное в игре более-менее традиционно. Проложив дорогу и построив станции, вы запускаете на рельсы поезда. Правда, в отличие от RRT, вам нужно, кроме паровозов, строить и вагоны, причем под конкретные грузы имеются конкретные вагоны. Впрочем, нечто подобное было в игре Transport Tycoon (TT).

Сформировав состав, вы определяете ему маршрут движения, назначаете места остановок и точно указываете, какие грузы и в каких количествах грузить. Ну а дальше начинается процесс извлечения прибыли, которая тратится на дальнейшее строительство.

Любопытной, хотя и не столь важной фишкой является возможность апгрейда паровозов и вагонов. Время от времени вам сообщают, что ученые изобрели что-то новое, и предлагают внедрить новшество на вашей трассе (для этого потребуется некоторая сумма денег и время). Для паровозов направлений апгрейда всего три - скорость, мощность и эксплуатационная стоимость, для вагонов возможностей еще меньше.

Наконец, имеется система бонусов, довольно странная, правда. После того, как конкретный паровоз наездит определенное количество миль или совершит какое-то выдающееся достижение, можно улучшить один из тех же трех показателей (но только ему, на другие паровозы того же типа апгрейд не распространяется).

Биржевая игра, личное состояние и прочие экономические прибамбасы из RRT в данной игре остались за бортом. Впрочем, особых сожалений это не вызывает, больше времени остается на непосредственное управление своими дорогами.

Красиво?

Надо сказать, не очень. По внешнему виду игра здорово проигрывает третьей части Railroad Tycoon. Я бы даже сказал, что она ближе лежит ко второй части, которая, как известно, вышла почти пять лет назад. Тем не менее, графика оценена достаточно высоко, главным образом за ее функциональность. Пусть картинка и не очень красивая, зато легко разобраться, где у нас что. В населенных пунктах с первого взгляда можно определить, что в этом городе производится, что ему нужно, некоторые же товары присутствуют в явном виде.

С интерфейсом тоже все в порядке, самые необходимые команды находятся не далее одного щелчка мыши, все остальные не далее двух. Карту можно плавно масштабировать до нужного в данный момент размера, причем информативность ее при этом не теряется.

Вот и все о нем

Несмотря на все указанные выше новшества, игра все же очень похожа на RRT. Так что у любителей жанра железнодорожных менеджеров трудностей с ее освоением не будет. Тем же, кто пока еще не проникся романтикой стальных путей, рекомендую попробовать RRP. Тут все несколько проще, чем в классике жанра, гораздо нагляднее и где-то веселее. Кроме того, есть возможность узнать много нового и интересного из истории освоения североамериканского континента, поскольку брифинги перед каждой миссией достаточно подробны. Н

С первого взгляда видно, что в этом городе есть рынок, лесопилка и механические мастерские. Кликнув на соответствующем здании, можно узнать, что они производят и что им нужно





В каждую исследовательскую партию желательно включать охотника. Расходы окупятся сторицей



SCHOOL TYCOON

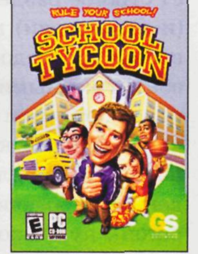
БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Такому в школе не учат

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Каждый день, в который вы не пополнили своего образования хотя бы маленьким, но новым для вас куском знания... считайте бесплодно и невозвратно для себя погибшим.

Станиславский К.С.



★ Жанр **Economic-Sim** ★ Издатель **Global Star Software** ★ Разработчик **Cat Daddy Games** ★ Рекомендуется **Pentium III 1.2, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.catdaddygames.com/schooltycoon.html**

Неожиданные радости приятны вдвойне. Нахлынувшая в последние годы "магнатская" волна серьезно поколебала позиции этого некогда чуть ли не элитарного жанра. Потому сейчас даже не сильно выдающийся тайкун воспринимается как манна небесная. Сегодня ею стал School Tycoon производства Cat Daddy Games, автора нетленного Zoo Tycoon.

Сработали разработчики в своем стиле: оригинально и захватывающе. Несмотря на то, что ничего революционного ST в индустрию не принес, стараниями авторов на первый взгляд не сильно интересное дело - администрирование американского колледжа - превращается в увлекательное занятие, способное удерживать перед монитором приличное количество времени. Совокупный успех будет складываться из ряда факторов: строительной деятельности, кадровой политики, финансовой благоразумности и пресловутой фишки, которой следовало бы лечь предсказуемее.

Сначала на голом участке земли появляются первые учебные помещения. Да-да, здесь каждый класс представляет собой отдельную постройку, для размещения которой нужно найти место, облагородить прилегающую территорию да отрядить специалиста следить за ее техническим состоянием, дабы в один прекрасный момент потолок не обрушился на головы мучеников науки. Зданий хватает, как количественно, так и качественно. Все их можно поделить на несколько основных категорий: учебные, административно-хозяйственные, увеселительные и, пожалуй, сопутствующие. Назначение первых понятно, во вторых сосредоточен обслуживающий персонал, третьи призваны не дать студентам затосковать и ринуться прочь из alma mater, ну а последние - это туалеты и душевые, без них тоже никуда.

Следующая проблема - набор персонала. Если с пролетариатом вроде садовников и уборщиков проблем нет - каждый из них просит фиксированную зарплату, то вот педсостав - настоящая заноза сами понимаете где. Каждый препод характеризуется своей веселостью, строгостью и уровнем знаний. Чем выше параметры, тем благотворнее он влияет на мораль, дисциплину и образованность учащихся, но и обходится при этом дороже. Прежде чем подберется нормальный трудовой коллектив, может пройти немало времени, а в карманах опрометчиво нанятых временщиков осядет столько же ваших денег, так что отнеситесь к подбору кадров внимательно. Наберете сплошь весельчаков - воспитаете двоечников и беспредельщиков, введете казарменное положение - упустите мораль и потеряете клиентуру. А если не торопиться, то в конце концов все обязательно будет хорошо.

Еще один важный вопрос - финансовое планирование. Источник дохода всего один - учащиеся. Расходов при этом - уйма. В основном, зарплата учителям и прочим работникам, затем эксплуатация зданий и уход за территорией, кроме того, новое строительство, вести которое необходимо перманентно. Главное - не потратить все деньги сразу, не факт, что грандиозное строительство или элитные преподаватели окупят себя. Более того, пока не наберется достаточного количества учеников, все это будет лишь обузой.

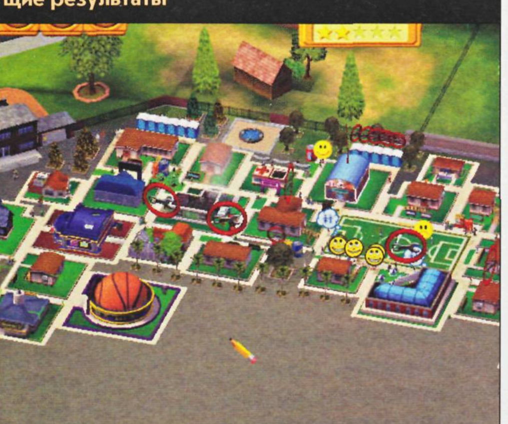
Ну и напоследок - упоминавшаяся непредсказуемая фишка. В ST она приняла облик торнадо, пожара и землетрясения со случайным эпицентром. Если поначалу существует вероятность, что на этот раз не накроет, то по мере застройки предоставленного участка все чаще и чаще придется раскошеливаться на "ликвидацию последствий". Что сделаешь, деньги не должны копиться.

Внешне ST выглядит более чем пристойно. Авторы наконец отказались от спрайтов, пошли в ногу со временем, и первые шаги сделаны ими весьма уверенно. Свои владения можно окинуть взором с высоты птичьего полета, а можно буквально посмотреть в глаза любому находящемуся на территории. И результатом этого контакта не станет инфаркт. Звук и управление тоже в норме, вот только кнопки вращения камеры так и не отыскались, пришлось пользоваться иконками.

Под занавес поставим еще одну галку Cat Daddy Games, порадуемся, что хоть у кого-то есть еще порох в пороховницах, и будем ждать новых приятных новостей. И пусть они окажутся неожиданными. **Н**



Персональное землетрясение... и его удручающие результаты





В фантазии авторам явно не откажешь (на левом скриншоте - дорогая душевая)... Впрочем, в чувстве юмора - тоже (справа - продвинутый исправительный центр)

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.2

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



1С ИГРОТЕКА NIVAL INTERACTIVE
Скуби-Ду! Загадка Сфинкса
Скуби-Ду! Приключения в городе призраков
Лицензионная копия игры от «1С» и Nival









TWO THRONES

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Сто лет и еще тридцать

Владимир ВЕСЕЛОВ

Открылась дверь и вошла Тройка.
Все четверо.
Аркадий и Борис Стругацкие

★ Жанр **Глобальная RTS** ★ Издатель **Strategy First** ★ Разработчик **Paradox Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium III 800, 128 Mb RAM**
★ Сайт **www.paradoxplaza.com/twothrones.asp**

Историки - великие путаники. Верить им на слово ни в коем случае нельзя, надо все тщательно проверять. Вот, например, Столетняя война, сколько лет она продолжалась? Заглянув в учебник, видим - с 1337 по 1453. Получается, назвать ее нужно было Стошестнадцатилетней. Однако пять лет, с 1364 по 1369, действовал Бретиньйский мир, значит, война была стоодиннадцатилетней? А вот и нет: раз был заключен мир, значит, одна война закончилась, а через пять лет началась другая. Получается, что были две войны, двадцатисемилетняя и восьмидесятичетырехлетняя. Вот какие поразительные открытия можно сделать, если не принимать на веру слова историков.



Вот сколько сторон, оказывается, участвовало в Столетней войне. А нас учили, что всего только две

Все вышеизложенное, как вы понимаете, шутка. Совершенно не важно, сколько именно продолжалась Столетняя война, были ли в ней какие-то перерывы или нет. Потому как название это (Столетняя война) относится не столько к войне, сколько к эпохе, сильно изменившей тогдашний мир. Наверняка через несколько столетий Первая и Вторая мировые войны, а также последовавшая за ними "холодная" война получат какое-то общее название, которым будут обозначатся события с 1914-го по 1991-й (типа Восьмидесятилетняя война).

Лилия и Лев

Благодаря септалогии Мориса Дрюона, предыстория Столетней войны достаточно хорошо известна. Тем не менее, напомню вкратце, в чем там дело. В 1316 году скончался Людовик X. После него осталась дочь, но были обоснованные сомнения в том, что она дочь именно Людовика (примешался там некий конюший). Поэтому после смерти государя перед лучшими умами Франции была поставлена задача - найти причины, по которым можно было бы не допустить эту сомнительную принцессу к трону. В конце концов, был найден древний Салический закон (по которому жили франки в давно забытые времена), согласно которому дочь не могла наследовать имущество умершего отца. Этот закон и был применен в данном случае, так что на престол взошел брат Людовика Филипп V.

Правил он недолго (1316-1322), но оставил законного наследника (точнее, его сын родился после смерти отца, поэтому и звался Иоанн Посмертный). Но этот наследник скончался всего пару месяцев от роду, так что на престол взошел третий брат, Карл IV. Он умер 1328 году, не оставив наследников. Прямая ветвь Капетингов, таким образом, пресеклась, и корона перешла к представителю боковой - Филиппу VI Валуа.

Однако, кроме трех братьев (Людовика, Филиппа и Карла), имелась еще сестра, которая была замужем за английским королем Эдуардом II. Вот ее сын Эдуард III и предъявил претензии на французский трон. Его тут же ткнули носом в Салический закон, но Эдуард был тоже не лыком шит, он (точнее, его советники) нашел в этом законе указание на то, что, хотя дочь за отцом наследовать не может, ее сын вполне может быть наследником. Вот из этих династических сложностей и родился повод к Столетней войне.

В рассматриваемой игре этой войне посвящены три первых сценария, причем нам предлагают для руководства не одну из двух, а одну из восьми сторон. Откуда же взялись еще шесть? А это французские провинции, которые в разные периоды Столетней войны примыкали то к одной, то к другой стороне.

Правда, тут нет полной исторической достоверности: все же Франция в тот период была достаточно централизованным государством, так что провин-

Дипломатия в средние века не отличалась большим спектром возможностей. А чаще всего и вовсе обходились без нее. "Отдай мне все, что у тебя есть, или я заберу это сам", - вот главная дипломатическая формула того времени



При нападении на соседей сначала нужно разбить полевую армию...

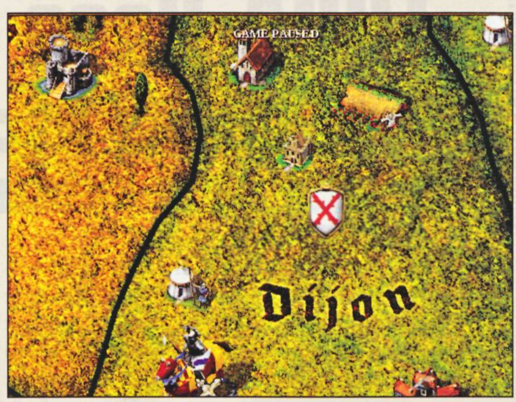
... после этого же заняться вплотную осадой главного города

ции не имели полной самостоятельности, как это представлено в игре. Но без этой условности игра стала бы слишком скучной: громадная Франция получилась бы слишком сильной, и маленькой Англии практически нечего было бы ловить в войне с ней. А так, Франция оказывается как бы раздираемой внутренними противоречиями, так что, помимо войны с Англией, ей приходится решать внутренние проблемы.

Ход войны я вам пересказывать не стану, он достаточно хорошо изложен в любом учебнике по истории. Переходим к двум остальным сценариям.

Две розы

Не успела отгреметь Столетняя война, как в Англии разразилась война Алой и Белой розы (1455-1485). И тут все началось из-за династических сложностей. Правда, во Франции проблема была в малой плодовитости королей, в Англии же - наоборот - в слишком большой: у Эдуарда III было целых пять сыновей и куча внуков, которые и передрались друг с другом. Причем свара между ними началась еще во время Столетней войны, но тогда все происходило по-родственному (кто-то кого-то придушил, кто-то кому-то яду сыпанул). В 1455 же году к борьбе подключились широкие массы феодалов, и началась война между двумя ветвями династии Плантагенетов: Ланкастерами (в гербе - алая роза) и Йорками (в гербе - белая роза). В ходе войны они так активно истребляли друг друга, что в конце концов к власти пришел Генрих Тюдор, дальний родственник Ланкастеров. Женившись на дочери Эдуарда IV Елизавете, наследнице Йорков, он объединил в своем гербе алую и белую розы.



В двух, посвященных этой войне сценариях все отражено достаточно достоверно. Сторон конфликта две - Ланкастеры, поддерживаемые экономически отсталым севером и Уэльсом, и Йорки, на стороне которых экономически более развитый юго-восток. Правда, имеется масса нейтральных территорий (Шотландия на островах и куча французских провинций на материке). Руководить этими провинциями нельзя, но можно и нужно привлекать их на свою сторону. А то и просто завоевывать (если будет время и возможности).

Как все выглядит

Теперь, разобравшись с историческими реалиями, можно поговорить о самой игре. Помните, в сентябрьском номере "Навигатора" был рассказ об игре Crown of the North? Так вот, Two Thrones от нее отличается только исторической подоплекой. Руководить своей державой, вести боевые действия, заниматься дипломатией вам придется точно таким же образом, как и в игре полугодовой давности. Естественно, изменились названия юнитов, появились кое-какие новые, но решительных перемен не произошло. Хорошо это или плохо? Я думаю, хорошо: если вы прошли старую игру вдоль и поперек, в новую въедете без напряжения, но получите при этом совсем другой мир, совсем другие страны, а стало быть, новое удовольствие.

Правда, можно покритиковать разработчиков за то, что вместо адд-она или набора дополнительных сценариев они выпустили как бы новую игру. Но такая критика будет не конструктивной - дело в том, что в игре, посвященной истории Скандинавии (а именно таковой была Crown of the North), сценарии об истории Западной Европы смотрелись бы, мягко говоря, странно. Так что наши друзья из Paradox Games все сделали правильно.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.5

Владимир ЧАПЛЫГИН

НА ГОРИЗОНТЕ

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

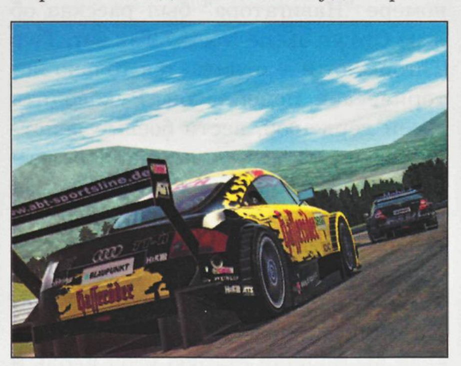


★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Дата выхода **Весна 2004**

Знакомьтесь, TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator – главный претендент на звание "лучший автосимулятор 2004 года"! Именно так - в утвердительной форме с уверенно поставленным в конце предложения восклицательным знаком. Само собой, есть конкуренты, которые будут отчаянно бороться с нашим фаворитом. Например, собирающаяся в соседнем цехе компании Codemasters Colin McRae Rally 4 или же расположившаяся на этих страницах Richard Burns Rally. Достойные конкуренты, но – увы! - из мира раллийных гонок. А нам подавай гладкий асфальт. В этой области у The Ultimate Racing Simulator, к сожалению, серьезных конкурентов не наблюдается.



Присутствие аббревиатуры TOCA вовсе не означает, что нынешней весной геймерам предстоит ограничиться лишь одним чемпионатом. Доставшееся по наследству от первой части, поистине огромное число соревнований никуда не денется, просто наличие в названии популярного гоночного бренда должно обеспечить повышенный спрос. Так надпись TOCA будет красоваться только в американской версии игры. Жители Германии и стран Бенилюкса получат в свое распоряжение DTM Race Driver 2, а новозеландцы и австралийцы увидят на прилавках магазинов и вовсе V8 Supercars 2. В целом же статистика выглядит следующим образом: 35 лицензированных машин (гвоздями шоу должны выступить Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline и AMG-Mercedes CLK) против 42 из первой части, 13 чемпионатов, 31 автодром (как реальные, так и вымышленные), 48 треков (38 в первенце) и 15 типов соревнований. Как видите, по всем компонентам, кроме общего количества лицензированных автомобилей, нас ожидает значительная прибавка.



Не стоит забывать, что предшественник выгодно отличался от своих конкурентов наличием сюжетной подоплеки. Не обойдется без этого и Race Driver 2. Вдобавок ко всему вышеперечисленному сотрудники Codemasters намерены усовершенствовать модель повреждений, а также наделить искусственный интеллект противников дополнительными знаниями и навыками поведения на треке. Наконец, графика. Пожалуй, здесь слова покажутся лишними. Достаточно посмотреть на скриншоты и... обомлеть. Более детализированных автомобилей повстречать невозможно. Даже в четвертом Colin McRae Rally, в основе которого лежит тот же самый графический движок, ибо львиная доля его мощностей уходит не на машины, а на прорисовку пейзажей.

Chaos League

★ Жанр **Спортивная аркада**
★ Издатель **Digital Jesters**
★ Разработчик **Cyanide Studios**
★ Дата выхода **Май 2004**

Компания Cyanide Studios до недавних пор специализировалась лишь на производстве спортивных менеджеров. Впрочем, для разработчиков настало время, когда следует приподняться над прежними жанровыми рамками и попробовать свои силы в чем-то новеньком и доселе неизведанном.

Chaos League – это футуристический аркадный футбол с легкой примесью стратегии в реальном времени, базирующийся на настольной игре Blood Bowl знаменитого издательства Games Workshop. Если взглянуть на скриншоты, то по ним никак не догадаешься, что в этой



игре придется пинать мяч. Уж слишком необычно выглядят противостоящие друг другу на поле "спортсмены". В игре будет 10 рас, причем их комбинации в совокупности дают аж 80 команд. Каждая раса обладает индивидуальной манерой ведения игры и собственным способом продвижения вверх по турнирной таблице. Всего же запланировано 70 отличных друг от друга типов "футболистов", если их можно так назвать, ибо на поле они полагаются не столько на свои ноги, сколько свою скорость, силу и на хранящиеся в их арсенале магические заклинания. Всего в Chaos League предусмотрено 170 специфических умений.

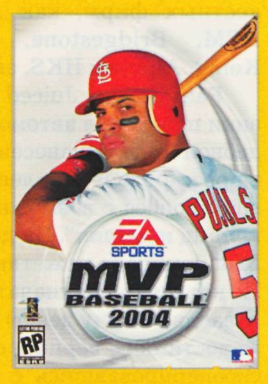
Напоследок следует отметить, что этой весной нас ждет четыре режима игры: solo, quick match, career и организованный через интернет или локальную сеть multiplayer.

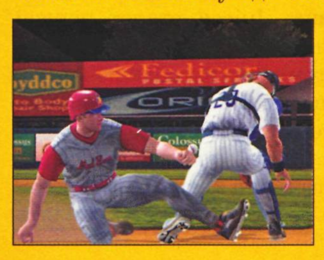


MVP Baseball 2004

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports** ★ Дата выхода **Весна 2004**

Секрет приготовления добротного симулятора бейсбола от EA Sports незамысловат. Для начала надо определиться с графическим и физическим движком. Берется все самое лучшее от серии осенних спортивных релизов компании, качественно прорисованная картинка заимствуется из Madden NFL 2004, систему взаимодействия игроков на площадке можно одолжить у NBA Live 2004. К этому добавляется отвечающий за физику полета мяча кусок кода из Tiger Woods PGA Tour 2004. Теперь все составные части следует аккуратно скрепить между собой в единое целое и заставить вовсю пахать на нужды бейсбола.





На сей раз нас ждет самая глубокая и продуманная за всю историю существования симуляторов бейсбола система выполнения подачи. Во время осуществления броска будет включаться специальная часть движка, которая займется обработкой всех происходящих событий (учет погодных условий, сила броска, скорость и даже малейшее смещение траектории полета мяча, угол удара по мячу, быстрота движения биты и много других премудростей), после чего поднаторевшие в математике стальные мозги моментально выдадут результат, который игра незамедлительно продемонстрирует на экране ваших мониторов. Дабы в погоне за тотальной реалистичностью не допустить никаких обидных оплошностей, разработчики пригласили в качестве консультантов истинных знатоков своего дела - профессиональных бейсболистов.





Что касается стандартного набора фич, то здесь никаких революционных изменений не предвидится. 30 клубов, несколько режимов игры, усовершенствованная по сравнению с прошлым годом графическая составляющая, соответствующее современным стандартам звуковое сопровождение, применение нового поколения знаменитой технологии дотошного сканирования телодвижений motion capture, доведенный до ума игровой процесс (появление режима династии; созданный по аналогии с NBA Live 2003 раздел My MVP, новые типы бросков и ударов, а также свежая модель бега и нырков). Не стоит забывать про подросший уровень искусственного интеллекта противников и ваших партнеров по команде, особенно по части игры в защите. Впрочем, есть одно яркое нововведение. С этого года MVP Baseball 2004 обладает лицензией Cooperstown, которая дает право разработчикам поместить в свое детище более пятидесяти легендарных команд и стадионов. Например, как вам идея провести матч на воссозданной до мельчайших подробностей арене образца 1900 года?



Richard Burns Rally

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **SCI Games** ★ Разработчик **Warthog** ★ Дата выхода **26 марта 2004**

RICHARD BURNS RALLY

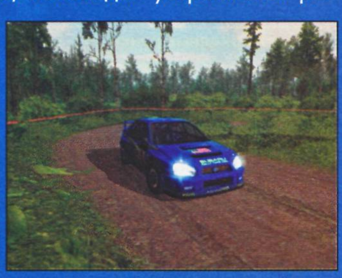
Чуть более года назад, когда обладатели персональных компьютеров еще не познакомились с великолепным раллийным автосимулятором Colin McRae Rally 3, основным конкурентом детища компании Codemasters значился проект Richard Burns Rally. Как видите, этим двум играм не суждено столкнуться друг с другом лбами. Впрочем, не все потеряно, ибо этой весной победителю World Rally Championship 2001 Ричарду Бернсу предстоит померяться силами уже с четвертым Колином Макрэем.



Перед тем, как попасть в режим карьеры, вы должны в обязательном порядке пройти обучение в специальном тренировочном лагере. Причем в роли наставников выступит сам Ричард Бернс и его партнер по команде штурман Роберт Рейд. Дабы познать все премудрости управления автомобилем, вас отправят в расположенную в Северном Уэльсе Forest Experience Rally School. Разработчики утверждают, что они чуть ли не с точностью до микрона воссоздали знаменитый валлийский тренировочный центр.



Далее вы присоединяетесь к команде, где в качестве заправского раллийного гонщика предстоит проделать пролегающий через японские, французские, финские и британские трассы путь к чемпионству. Warthog обещает со всей тщательностью подойти к максимально реалистичному моделированию физики поведения машин на трассе, в том числе и различных видов столкновений в режиме симуляции. Например, следствием аварии может стать вечно "стреляющий" двигатель или же утечка топлива. Разумеется, дело не обойдется без множества различных вмятин и царапин. По законам жанра, неполадки устраняются ремонтниками в сервис-центре команды на финише. Если верить словам разработчиков, то учтены все индивидуальные особенности каждой модели автомобилей, среди которых числятся такие "конфетки", как Peugeot 206, Citroen Xsara T4 и Subaru Impreza 2003.



Судя по скриншотам и видеороликам, в Richard Burns Rally нас ожидает довольно впечатляющая графика. Лучше всего программистам удалось отразить несметное число оттенков зеленого в весенних пейзажах, блистающих на фоне маленьких деревень во французских Альпах.

В качестве финального аккорда предлагаем ознакомиться с отрывком из заявления главы SCI Entertainment Group Джейном Каванагом: "Работать с Ричардом очень приятно. Мы верим, что у сериала Richard Burns Rally есть достаточный потенциал для того, чтобы завоевать рынок раллийных гонок". Как видите, сотрудники Warthog не собираются ограничиваться выпуском лишь одного проекта. В конце марта посмотрим, что у них получится.



Juiced

★ Жанр **Аркадные гонки** ★ Издатель **Acclaim Entertainment**
★ Разработчик **Juice Games** ★ Дата выхода **Осень 2004**

Устойчивые продажи кросс-платформенного Midnight Club 2 и феноменальный успех Need for Speed: Underground фактически предопределили на ближайшее время направление развития рынка аркадных гонок, пытающихся вобрать в себя некоторые элементы напыщенного жанра настоящих автосимуляторов – стрит-рейсинг. Герой этой статьи является одним из представителей неумолимо надвигающейся на нас волны игр а-ля "Форсаж".



Впрочем, не все так прямолинейно и просто. Разработчики из британской студии Juice Games (до этого контора называлась Digital Image Design) хотят угодить, как любителям аркадных забав, так и поборникам реализма. Для второй категории геймеров предусмотрено аж 50 лицензированных машин, а также возможность капитально покопаться с ними в гараже, где вы на свой выбор поменяете более сотни "железок". Кстати, лицензии получены не только на автомобили, но и на запчасти. Думаю, маститым стрит-рейсерам продукция таких известных фирм, как A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine и HKS, знакома не понаслышке.





Разумеется, Juiced не обойдется без реалистичной физики поведения автомобилей на дороге и в меру правдоподобной модели нанесения повреждений. Отдельной главой в пресс-релизе заявлен "прогрессивный, нелинейный игровой процесс с возможностью создания своих персонажей, команд и машин". На деле данная особенность больше всего напоминает сюжетные вставки а-ля первый Race Driver. По ходу игры вы сначала зарабатываете себе популярность (а заодно и кучу денег) в роли гонщика-одиночки, после чего достигаете вершин славы в парном разряде и, наконец, скооперировавшись с коллегами, образуете собственную команду и взваливаете на себя нелегкие функции менеджера, дабы сообща доказать всем остальным конкурентам свою крутость.

P.S. Симулятор стрит-рейсинга Juiced станет первой игрой, поддерживающей новомодную технологию CyberRider. Суть ее сводится к тому, что вы подключаете к своей игровой системе специальный велотренажер, сообщающий центральному процессору информацию не только о том, с какой силой вы крутите педали, но и как умело нажимаете на встроенные в руль-геймпад кнопки. Получается, что одновременно вы будете развлекаться и укреплять здоровье.



FX Racing

★ Жанр **Аркадные гонки**
★ Издатель **Не анонсирован**
★ Разработчик **Milestone**
★ Дата выхода **Весна 2004**

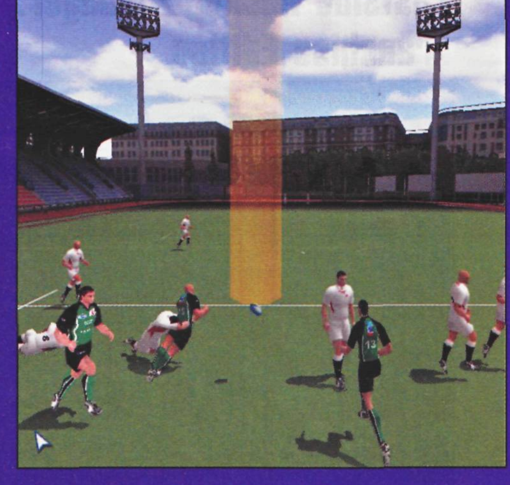


Итальянцы из Milestone не новички на рынке симуляторов. За время своего существования разработчики успели громко заявить о себе благодаря таким качественным продуктам, как Racing Evoluzione, Superbike, а также сейчас многими подзабытому, но когда-то популярному раллийному сериалу Screamer. На сей раз аксакалы решили удариться в строительство сугубо аркадных развлечений. Причем свой переход из области симуляторов в противоположную нишу руководство компании в недавно выпущенном пресс-релизе объясняет следующим образом: "Мы специализируемся на создании высококачественных гоночных продуктов, в FX Racing будет помещено множество умопомрачительных трюков и разборок при помощи оружия. Именно благодаря данным особенностям наша игра должна стать одной из самых ожидаемых в 2004 году. Все мы ведь итальянцы, и нам нравится носиться на машинах не только в компьютерных играх, но и в реальной жизни. Видели, какое движение в Риме? Свихнуться можно! Быть может, у местных водителей и нет такого оружия, как есть у нас в FX Racing, но по улицам там ходить на самом деле страшно, вот мы и попытались воссоздать это ощущение в своей игре".

Впрочем, данное громкое обещание не что иное, как хвалебные словеса, вылетевшие из уст директора Milestone Антонио Фарина. На самом деле нас ждут бодрые футуристические аркадные гонки с добротной графикой и в меру заманчивым геймплеем. 18 пролегающих через Египет, Токио и Трансильванию трасс, 30 средств передвижения плюс целый арсенал вооружения, где найдется место таким эффектам, как огненные шары, землетрясения и циклоны. Как видите, стандартный набор фич и не более того.

Pro Rugby Manager 2004

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **Digital Jesters** ★ Разработчик **Cyanide Studios**
★ Дата выхода **26 марта 2004**



В этом году сотрудники английской компании Cyanide Studios не стали анонсировать четвертую часть Cycling Manager и предпочли событиям из мира велоспорта куда более популярный на своей родине регби. Статистическая база данных Pro Rugby Manager 2004 содержит информацию об игроках более 100 клубов и 50 национальных сборных со всего мира. Для пущего реализма воссоздан внешний вид 13 самых известных стадионов.

Игровой процесс будет больше всего походить на Total Club Manager 2004. То есть сначала вы копаетесь в ворохе таблиц, ведете трансферные дела, контролируете поступающие в клуб от спонсоров, рекламы и телетрансляций финансы, тренируете своих питомцев, выбираете тактику команды на предстоящий поединок и так далее. После этого ход матча демонстрируется в режиме живой трехмерной трансляции. К сожалению, программисты не смогли создать классный графический движок и собираются представить на суд зрителей вылепленных из мизерного числа полигонов деревянных болванчиков, а не высококачественные модели спортсменов. Пропасть между уровнем графики Pro Rugby Manager 2004 и визуальными красотами продукции от EA Sports огромна и непреодолима. Впрочем, дабы не мучить свои глаза столь ужасным зрелищем, всегда можно уйти в текстовый режим трансляции.



Однако директор продаж молодого издательства Digital Jesters Терри Малхем преисполнен оптимизма: "Наша игра – это великолепная возможность для Cyanide Studios доказать всем свое звание одного из самых успешных европейских разработчиков. Регби пользуется большой популярностью во всем мире и особенно в Англии. Идеальное сочетание современной технологии и детального менеджмента должно заинтересовать не только фанатов этого вида спорта, но и всех любителей спортивных игр".

World Racing 2

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **TDK Mediactive Europe**
★ Разработчик **Synetic** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**

Если World Racing была полностью отдана на откуп продукции немецкого автогиганта Mercedes-Benz, то вторая часть займется дотошным копированием машин, сошедших с конвейеров под маркой Volkswagen. Для этого издательство TDK Mediactive Europe приобрело у концерна Volkswagen AG ряд дорогостоящих лицензий, зато получило взамен право поместить в свое детище, как сказано в пресс-релизе, "широкую пользовательскую базу". На практике это означает, что мы увидим не только весь современный модельный ряд, но и уже всеми хорошенько подзабытых старичков.

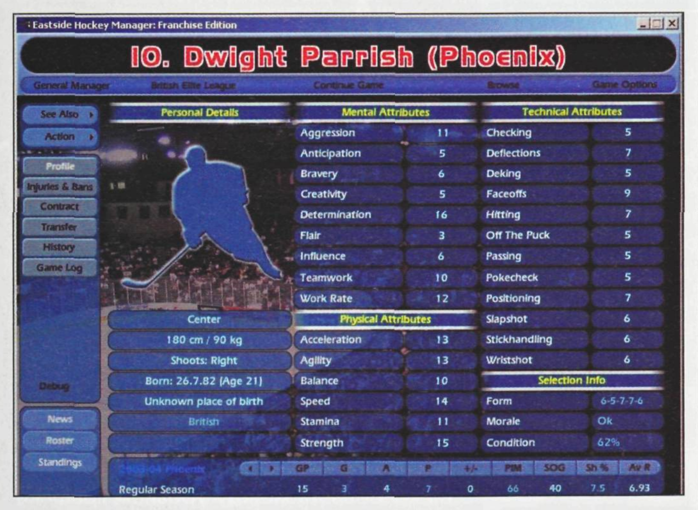


Пока что нам доступны лишь предварительные зарисовки художников из студии Synetic (первые in game-скриншоты появятся лишь этой весной), и мы не можем проверить обещания разработчиков о том, что в их продукте нас ждет замечательная современная графика. А ведь в этой игре как раз будет на что посмотреть: несколько десятков автомобилей, выходивших с конвейеров за время существования знаменитого немецкого автоконцерна, плюс внушительное число реально существующих треков. Помимо этого, за ближайшие полгода программисты собираются сконструировать сложный физический движок, а также наделить виртуальных водителей-соперников отменным искусственным интеллектом

Кстати, после релиза первой части руководство TDK Mediactive Europe сделало приятные для нас выводы, на сей раз издательство не собирается ориентироваться на рынок приставок и лишь после этого выпускать в свет версию для персональных компьютеров. World Racing 2 появится на всех современных платформах одновременно, под Рождество.

Eastside Hockey Manager: Franchise Edition

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **Sega Europe**
★ Разработчик **Sports Interactive** ★ Дата выхода **Весна 2004**



История становления проекта Eastside Hockey Manager больше всего напоминает сказку про Золушку. В 2001 году это была простая фриварная игра, хоккейный менеджер, от и до созданный руками энтузиаста-одиночки – Ристо Рамеса. Впрочем, выложенная для свободного скачивания в интернете финальная версия продукта оказалась не точкой, а лишь запятой в одном огромном и пока что все еще не законченном предложении. Чуть позже право штамповать диски с первым в истории компьютерных игр хоккейным менеджером приобрела небезызвестная в мире виртуального спорта компания Sports Interactive. Далее были размолвки с британским издательством Eidos Interactive и подписание партнерских соглашений с Sega Europe.

Итак, каковы отличия коммерческого проекта от бесплатного продукта трехлетней давности? Во-первых, абсолютно новая статистическая база данных по игрокам НХЛ. Все это время разработчики внимательно следили за развитием дел в мире североамериканского хоккея и фиксировали все малейшие изменения. Так что нас ждет не только высшая, но и несколько дотошно воспроизведенных низших лиг. Благодаря покупке ряда дорогостоящих лицензий, игра снабжена внушительным числом фотографий хоккеистов. Такого не было даже в последней версии Championship Manager.

Во-вторых, новый графический движок и интерфейс. Если раньше вместе с кучей дополнений и патчей инсталлятор Eastside Hockey Manager “весил” чуть более пяти мегабайт, то сейчас Franchise Edition (кстати, название рабочее и ближе к релизу оно может измениться) разросся до стандартного для спортивных менеджеров размера в четыре сотни “метров”.

MiniOne Racing

★ Жанр **Аркадные гонки** ★ Издатель **Не анонсирован**
★ Разработчик **FroGames** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**



За названием MiniOne Racing скрываются незамысловатые аркадные гонки со стрельбой от французской компании FroGames. В распоряжение игрока предоставляется хорошо вооруженная машинка (всего их будет ровно четыре вида), которая помещается на одну из более чем 20 трасс (дороги пролегли через пляжи, школьные лагеря, детские спортивные площадки и даже через лунные кратеры или же и вовсе по фантастическим мирам, населенным невиданной растительностью и животными). Число ограничений - минимально (например, запрещено “срезать” участки между протоpенными колеями движения), но их нарушение автоматически приводит к поражению. Все остальные средства ради победы вполне сгодятся: собирайте powep-up`ы, стреляйте по своим оппонентам из различных видов оружия, совершайте невероятные прыжки, наконец, идите на таран. Все эти действия снабжены многочисленными визуальными эффектами (отбрасываемые на солнце от объектов тени, динамическое изменение погоды и много чего еще), но по качеству исполнения, увы, не блещут.

Помимо одиночного режима игры, MiniOne Racing заточена под нужды многопользовательских баталий через сплит-скрин, по локальной сети или же на специально созданных для этого дела интернет-серверах. В настоящий момент разработчики активно заняты поиском издателя. Не исключено, что намеченный на четвертый квартал сего года релиз передвинется на начало 2005 года.

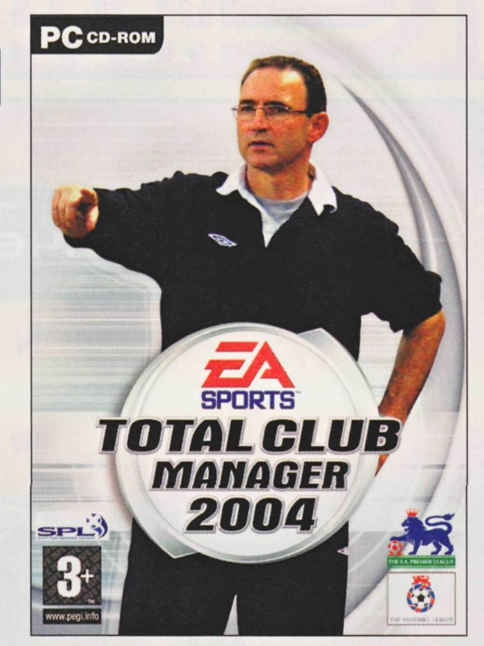
Н



Наследник престола

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports Canada**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт **www.totalclubmanager.com**



В прошлом номере в рецензии на Championship Manager: Season 2003/2004 мы поведали о том, что это последняя часть популярного сериала, вышедшая из-под пера Sports Interactive. В чьих руках окажется знаменитый футбольный менеджер, будут ли отцы-основатели дальше специализироваться на данном жанре, и, если да, то как скоро они выпустят свой первый самостоятельный продукт? Вопросов уйма, а ответов минимум. Известно лишь одно – сейчас талантливые разработчики устремили свой взор в сторону хоккея, анонсировав проект Eastside Hockey Manager. Понятно и то, что те, кто придут им на смену в издательство Eidos Interactive и получат право вершить дальнейшую судьбу тайтла Championship Manager, по опыту и мастерству будут уступать своим маститым предшественникам. А еще ясно, что в ближайшее время у остальных производителей футбольных менеджеров появляется уникальная возможность занять временно пустующий престол, и наибольшие шансы преуспеть на этом нелегком поприще у набирающего силу сериала Total Club Manager.

Немного предыстории

Electronic Arts вот уже несколько лет не оставляет попыток подмять под себя рынок футбольных менеджеров. На персональном компьютере это единственный спортивный жанр, где не удалось воцариться мощнейшему американскому издательству. Сначала это выразилось в мерзких и мало чем отличающихся друг от друга F.A. Premier League Football Manager 2000, 2001 и 2002, после чего последовали куда более приятные первые шаги Total Club Manager 2003 от немецкого отделения компании EA Sports. Но все это время твердо царствовал сериал Championship Manager, который до недавних пор никому не собирался уступать и на корню пресекал все робкие попытки конкурентов.

Сейчас же настал черед собранного в недрах EA Sports Canada Total Club Manager 2004. Игра появилась в тот момент, когда правящее балом издательство Eidos Interactive лишилось самого главного и дорогого - кадров, которые, как известно, решают все. Самый подходящий момент заявить о себе во весь голос.

Два кольца, два конца...

Вам предлагается четыре варианта карьеры. Первый – начать свою деятельность в любом из доступных в Total Club Manager 2004 клубов. Второй – работать в случайно выбранной игрой команде из высших лиг. Третий – начать режим карьеры в случайно выбранном клубе из низших дивизионов. Четвертый и самый простой – самостоятельно выбрать команду, при этом даже при самых худших результатах над вами не будет висеть дамоклов меч увольнения.

Далее следуют стандартные процедуры в виде заполнения анкеты, выбора сложности игры и финансового положения команды. Не обошлось здесь без странностей. Казалось бы, как может повлиять на положение дел женитьба главного тренера? Оказывается, очень просто. Так что во время анкетирования несколько раз обдумайте, что писать в графу семейное положение.



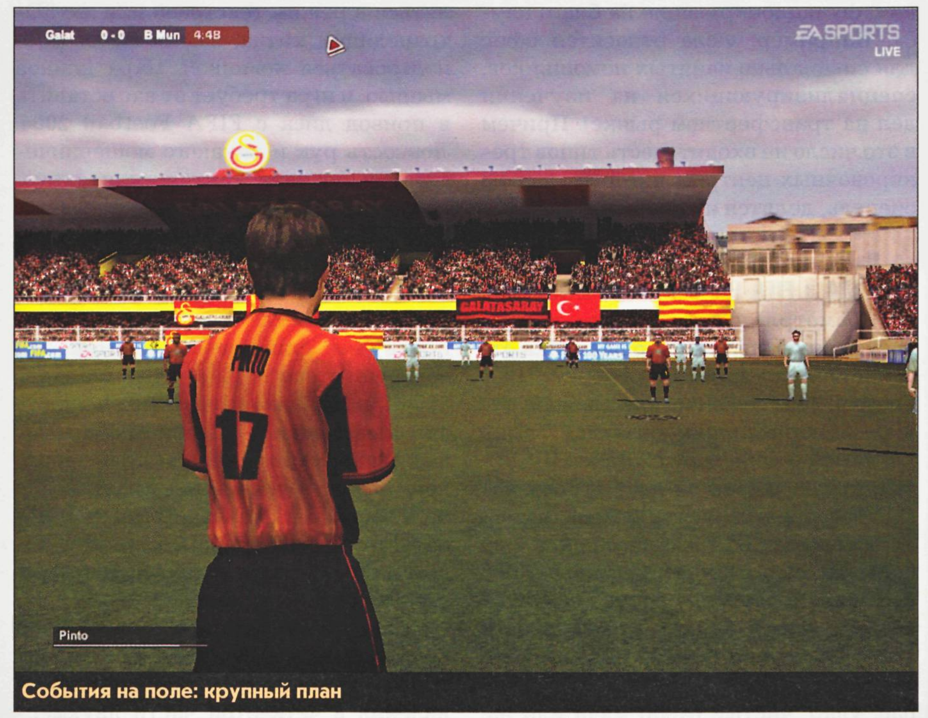
Символическая сборная тура

Следующим барьером на пути к тренерской деятельности является распределение двадцати базовых очков опыта по четырем параметрам: мотивация, общие навыки, знание вратарского дела и уровень ведения переговоров. Последние две специализации являются чересчур специфическими, так что смело отнимайте от них заветные баллы.

После выбора команды (помимо клуба, позволяется взвалить на себя управление национальной сборной) вы определяетесь между четырьмя способами предсезонной подготовкой: well-balanced, fitness based, tactics based и player skills based. Наконец-то вы добираетесь до окна распределения своих полномочий. Если вы не хотите по ходу сезона мучиться с организацией товарищеских матчей, размещением рекламных щитов и прочими видами администраторской деятельности, то не следует нагружать себя кучей полномочий, а эти дела стоит заранее поручить соответствующим специалистам. Лучше сосредоточиться на истинно значимых вопросах: тактика, тренировки, формирование состава, крупные финансовые сделки, в том числе и определение стоимости билетов на предстоящий сезон, трансферная политика, строительство клубных сооружений и так далее. Но даже в этих областях вам не обойтись без помощников, иначе в самый разгар чемпионата вы попросту погрязнете в ворохе мелких проблем и - как следствие - потеряете нити управления командой.

Вспомнить все

Что касается внутреннего мира игры, то в Total Club Manager 2004 он претерпел ряд существенных изменений. Тренеры, занимающиеся подго-



События на поле: крупный план

Между прочим...

Если вам не нравится имеющаяся в игре музыка или же вас не устраивает число треков, то скопируйте любимые композиции в папку mp3, запустите Total Club Manager 2004, зайдите в меню опций, выберите вкладку sound & music и активируйте из общего списка необходимые вам мелодии.

товкой дубля, теперь постоянно рапортуют о своих матчах и предлагают вам проконтролировать обучение самых талантливых игроков с дальнейшим допуском ребят к основному составу.

Более детальным стало управление тренировками. Процесс обучения разбит на три этапа: преодоление 33, 66 и 100-процентного барьера. Благодаря такой системе, навыки постепенно расширяются по десяти направлениям. Если вы не доверяете своим помощникам или желаете изменить ранее существовавший план занятий, попросту делаете несколько щелчков мышью и сохраняете последовательность проведения тех или иных упражнений в качестве самостоятельно вида тренировки. При этом вы не перестаете получать дополнительную информацию о физической форме и моральном состоянии ваших подопечных.

По сравнению с прошлогодней версией, внутреннее устройство клубов и трансфертный рынок куда точнее соответствует реальному положению дел в современном футболе. Например, теперь приходится соревноваться с искусственным интеллектом в умении вести переговоры.

К сожалению, не обошлось и без явных ошибок и недочетов. Например, сотрудникам EA Sports Canada не известна такая простая истина, что победитель Кубка УЕФА на следующий год автоматически попадает в Лигу чемпионов. Они не знают, что чемпионаты ряда стран (особенно Восточной Европы) стартуют не одновременно с так называемой "Большой европейской пятеркой". Почему-то африканские и южноамериканские клубы состоят исключительно из слабых футболистов, словно все самые лучшие игроки уже успели смотаться в Европу, а новые дарования так и не появились на свет и не смогли сделать себе имя во внутреннем первенстве.

Отдельного внимания заслуживает российская Премьер-лига. Не будем лезть в дебри и перечислять огромное число допущенных при создании нашего первенства ошибок. Заострим внимание лишь на том, что в основе лежат итоги чемпионата России 2002, зато прописан самый последний обладатель кубка России – московский "Спартак", а составы команд примерно соответствуют положению, сложившемуся к середине сентября - началу октября минувшего года. В Championship Manager: Season 2003/2004 российский футбол был представлен куда лучше, но также не соответствовал действительности на 100 процентов.

Наконец, самое интересное нововведение – выход местного футбольного журнала EA Sports Magazine (по своему формату больше напоминает газету), который не только обозревает состоявшийся тур чемпионата и матчи европейских турниров, но и публикует на своих страницах материалы о талантливых игроках (внимание: иногда журналисты подыскивают людей, способных реально усилить вашу команду), всевозможные интервью и комментарии, а также статистику. Забавнее всего во время 3D-трансляции матча снимать фотографии для свежего выпуска журнала.

Число мелких фич настолько велико, что упомнить все невозможно. В памяти отложились интервью у бровки, тренерские накачки в раздевалке после окончания первого периода, непредсказуемая реакция ваших подопечных на подписание контракта с новыми клубными сотрудниками и игроками, отдельный экран сравнения футболистов одного амплуа, абсолютно новый режим Лиги чемпионов, более сложная система обучения игро-

Свежий выпуск местной прессы

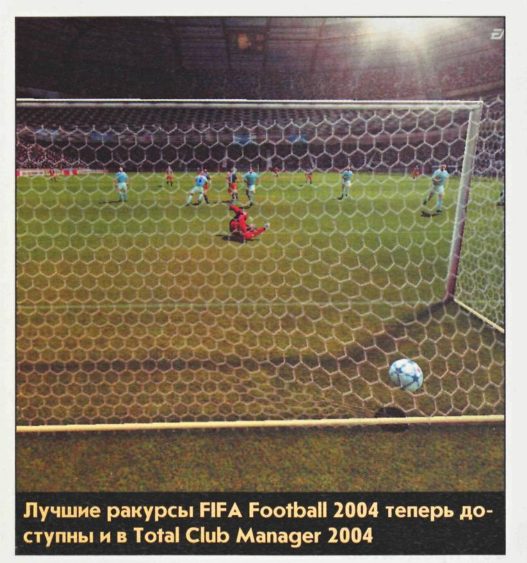
EA Magazine 14/07/2003

S. Moskva
Dmitry Parfenov tells all

EA SPORTS Magazine: Has the training been very strenuous?
Dmitry Parfenov: "Tiredness hasn't caught up with me yet. At the moment I just want to keep on playing."
EA SPORTS Magazine: How do you see your future developing here with S. Moskva?
Dmitry Parfenov: "Nothing could be farther from my mind. I have a long-term contract here and I expect to fulfil it."
EA SPORTS Magazine: How's your relationship with Vladimir Chaplygin?
Dmitry Parfenov: "We have a very good relationship. I respect him as a very ambitious manager. He would enjoy success with any club."

Предматчевые тактические установки во всей своей красе




Лучшие ракурсы FIFA Football 2004 теперь доступны и в Total Club Manager 2004

ков дополнительным навыкам, экран помощников, определение игроков и тренеров месяца и много-много чего еще.

Сделай сам

Отдельного внимания заслуживает специальная утилита, позволяющая на наглядном трехмерном макете изменять архитектуру стадионов, разумеется, в обмен на строго определенные денежные вливания. Причем можно делать не только банальные пристройки к уже имеющейся домашней арене, но и с нуля возводить свой родной стадион, предварительно купив для него огромный кусок дорогостоящей земли. Встроенный в игру редактор помогает вам за пару минут определиться с внешним видом арены, рассмотрев возводимые трибуны под разными углами на трехмерном макете.

Всего в списке значится 55 зданий различного назначения (входят как магазины для фанатов и фирменные общепитовские забегаловки, так и не доступные для болельщиков сооружения, функционирующие на благо клуба. Например, сюда относится офис для специально нанятых помощников, специализирующихся на изучении дел на трансфертном рынке). Причем в это число не входит шесть типов тренировочных центров, которые, в свою очередь, делятся на подвиды.

Путешествие из Total Club Manager 2004 в FIFA Football 2004 и обратно

Несмотря на то, что за живую трехмерную трансляцию поединка отвечает лежащий в основе FIFA Football 2004 графический движок, режим 3D-трансляции оказался самой уязвимой составляющей. Как и год назад, теоретически он дает игроку наглядное представление о ходе матча, но, к сожалению, фактически все еще остается сырым и несъедобным, ибо все влияние на ход поединка сводится к тому, что в вашем арсенале есть лишь несколько фраз-подсказок своим игрокам: короткий пас, длинный пас, удар, чистый отбор мяча или же жесткий подкат. Данная фича по-прежнему непригодна для употребления, так как 90 минут виртуального времени в Total Club Manager 2004 выливаются примерно в 12 минут реального. Согласитесь, это чересчур много, ибо за сезон счет матчей идет на десятки. Поначалу 3D-режим кажется интересным и захватывающим, но после 4-5 туров чемпионата он приедается до такой степени, что прибегаешь к помощи классического текстового репортажа, где под рукой всегда лежит в меру подробная статистическая выкладка на каждого игрока, как своей, так и команды соперника.

Впрочем, данные невзгоды переносятся проще, нежели раньше, так как разработчики добавили в свое детище фичу Football Fusion. После того, как вы определились со стартовым составом, но при этом не желаете отправляться в режим текстовой или же 3D-трансляции матча, вам остается воспользоваться новинкой. Пара кликов мышью, и игра требует от вас вставить в привод диск с FIFA Football 2004. Ловкость рук и никакого мошенничества: выбранная тактическая схема, стартовый состав и список запасных быстренько перебрались в футбольный симулятор. Теперь вы не сторонний наблюдатель, а сами на зеленом газоне определяете результат. Когда прозвучит финальный свисток, вы возвращаетесь в Total Club Manager 2004. Виртуальная неделя заполняется тренировками, решением финансовых вопросов, изучением трансфертного рынка и прочей текучкой, после чего наступает очередной тур чемпионата, и картина с волшебным переходом из одной игры в другую повторяется заново.

Наконец, стандартный текстовый режим. Больше всего он напоминает сериал Championship Manager до появления в четвертой части двухмерной трансляции. С точки зрения реалистичности – это самый правдоподобный вариант, дающий геймеру максимум возможностей повлиять на ход поединка без путешествия в аркадные миры FIFA Football 2004. Во время игры на вашу голову сваливается огромное количество информации. Максимальный размер текста рассчитан аж на 18 тысяч строк. Поэтому лучше всего принимать неспешные решения исключительно в данном режиме или же, позабыв про реализм, ковать результат своими руками в Football Fusion.

Что дальше?

За время своего существования сериал Total Club Manager постепенно, шаг за шагом, превратился из средненького по своему содержанию футбольного менеджера, главными достоинствами которого считались добротное звуковое сопровождение и доставшаяся по наследству от родственного сериала FIFA Football передовая графика, в добротный продукт, способный почти что на равных конкурировать с эталоном жанра – последней версией Championship Manager от сотрудников Sports Interactive, ныне временно отошедших от дел. Если продвижение вперед не прервется или не сбавит темп, то версия с порядковым номером 2005 может реально претендовать на почетное звание "лучший в своем жанре". Главное, чтобы перед нами развернулась честная конкурентная борьба и награду победителю не пришлось отдавать с режущими геймерское ухо словами "за неимением лучшего".

Н

Заявка московского "Спартака" на европейские турниры


European Cup Registrations

Name	Pos	Lev	Fitn.	AL	Talent	Age	Sta	Salary	Market Value	Sell at	Contract	Ins.	TL
Kebe, I.	LM	8.0	40	7.5		24		$ 6,660 pw	$ 1,500,000	$ 3,700,000	30/06/2007		
Bezrodny, A.	LM	7.5	43	6.6		24		$ 4,590 pw	$ 265,000	$ 452,000	30/06/2004		
Keil, T.	LM	3.0	43	2.8		23		$ 348 pw	$ 40,400	No Fee	30/06/2005		
Trobok, G.	CM	10.2	37	9.6		28		$ 18,200 pw	$ 606,000	Not for Sale	30/06/2004		
Rebko, A.	CM	3.7	42	3.3		17		$ 771 pw	$ 323,000	$ 430,000	30/06/2007		
Terekhin, A.	CM	3.7	44	3.3		19		$ 626 pw	$ 223,000	$ 273,000	30/06/2007		
Teixeira dos Santos, F.	CM	2.5	43	2.3		29		$ 307 pw	$ 40,000	No Fee	30/06/2006		
Harmat, V.	CM	1.5	44	1.3		21		$ 130 pw	$ 23,500	No Fee	30/06/2005		
Al Mawalhad, H.	RW	3.5	46	3.3		29		$ 626 pw	$ 69,800	No Fee	30/06/2005		
Tarasov, V.	LW	3.0	39	2.7		23		$ 316 pw	$ 97,200	No Fee	30/06/2007		
Tsibliyev, D.	LW	2.5	46	2.3		29		$ 320 pw	$ 21,800	No Fee	30/06/2004		
Titov, E.	AM	12.2	46	11.2		27		$ 35,200 pw	$ 1,710,000	Not for Sale	30/06/2005		
Kalinichenko, M.	AM	8.5	37	8.2		24		$ 8,730 pw	$ 743,000	$ 1,150,000	30/06/2007		
Torbinskiy, D.	AM	7.5	38	7.0		19		$ 5,940 pw	$ 909,000	$ 1,810,000	30/06/2007		
Samedov, A.	AM	6.7	48	4.8		18		$ 1,350 pw	$ 389,000	$ 726,000	30/06/2005		
Aledrissi, M.	AM	3.5	41	3.4		22		$ 318 pw	$ 80,700	No Fee	30/06/2005		
Pjanovic, M.	ST	12.5	37	11.8		26		$ 39,100 pw	$ 2,440,000	Not for Sale	30/06/2005		
Pavlyuchenko, R.	ST	9.7	51	9.3		21		$ 14,300 pw	$ 1,080,000	$ 3,180,000	30/06/2005		
Danishevskiy, A.	ST	6.7	34	6.3		19		$ 3,400 pw	$ 595,000	$ 945,000	30/06/2006		
Koncevoy, A.	ST	6.5	53	6.1		20		$ 3,020 pw	$ 273,000	$ 368,000	30/06/2005		
Vasilyuk, R.	ST	5.0	51	4.3		24		$ 1,050 pw	$ 203,000	$ 225,000	30/06/2005		
Kokiashvili, D.	ST	5.0	45	4.4		20		$ 1,300 pw	$ 162,000	$ 192,000	30/06/2005		
Kravchuk, E.	ST	2.5	48	2.3		27		$ 307 pw	$ 43,600	No Fee	30/06/2005		

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.8

WAKEBOARDING UNLEASHED

Школа лыжной акробатики

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Aspyr Media** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (64 Mb)**

Если у вас нет своего личного, или хотя бы немного общего, океана, то самое время податься на ближайшую речку, озерцо, или хотя бы прудик. Надо же где-нибудь обкатать свою новую доску для серфинга или, говоря по-русски, водную лыжу. Если поблизости найдется моторная лодка, то вы будете чувствовать себя весьма вольготно, таскаясь за ней по хиленьким волнам, которые ударно валят с ног окрестных лягушек. Если катерок уплыл, призывно трубя, то можно использовать одну собачью силу или резиновый жгут, на худой конец. Но когда ничего этого нет и в помине, только и остается счастье - включить компьютер.

Почему люди не летают, как птицы?..

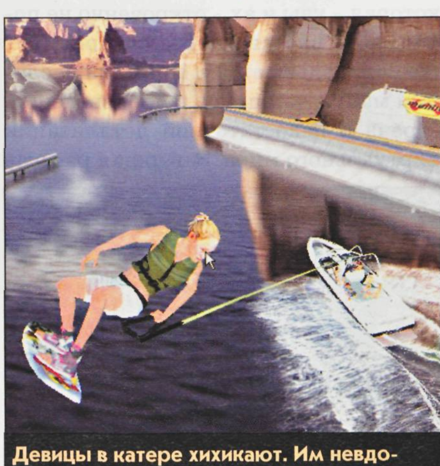
Wakeboarding Unleashed - вот панацея для больных на всю голову экстремалов, которым вдруг не удалось добраться до воды. Симулятор сумасшедшего водного лыжника, гоняющего на привязи за двумястами лошадиными силами, которые так и норовят затащить тебя туда, куда ихний американский Макар бизонов не гонял.

Действо начинается прямо с порога, когда вы выбираете себе персонажа, кстати, имеющего реального прототипа, и, вдруг очнувшись от эйфории, видите себя на тросе, готовом рвануть в любую секунду. И понеслась... Вас ожидает куча разных локаций с самыми невероятными наворотами, какие только можно придумать. К примеру, простой город, залитый дождем до второго этажа. А по улицам рассекаете вы, весь в белом. Или Большой Каньон, превратившийся вдруг в Миссисипи вместе с Амазонкой. Или, совсем уж банальность - пляжи Калифорнии. И все это буквально загромождено препятствиями, которые только и ждут вас.

Игроку доступно около шестидесяти различных трюков, которые проделываются с помощью клавиатуры. Никогда бы не поверил, что можно исполнить хотя бы половину из них, но в игре есть реальный видеосюжет о великих мира сего, которые все это проделывают на раз, поэтому только и остается, как стирать пальцы о клавиатуру и верить, что счастье придет.

За каждый трюк, исполненный без падения, начисляется определенное количество очков. А они, в свою очередь, влияют на длительность вашего катания. Больше трюков - дольше катаемся - больше трюков, вот примерно такой расклад получается. После выполнения определенных заданий можно апгрейдить нашего друга, повышая одну из множества его характеристик - прыгучесть, балансировку, гибкость, и так далее.

Тихо плещется вода...



Девицы в катере хихикают. Им невдомек, что ощущает настоящий экстремал

Красивая она, водная поверхность, что тут скажешь. Сразу видно, кто в игре главный - не какой-то там паренек на доске, а именно то, по чему он катается. Волны, брызги и прочие сопутствующие вещи, отрисованы на ура, даем им медаль во всю стенку и значок ГТО вдогонку. Кто сказал "Ну и тормоза"? Ну да, бывает иногда, но все в пределах разумного. Чуть-чуть убрать эффектов, и сразу все встает на свои места.

В катере девицы в купальниках, по берегам домишки приличные, рыболовы опять же кричат и ругаются, оказавшись в воде по твоей милости. И все это под забойную музычку. Атмосфера, скажу я вам, получается что надо. Скачи себе по крышам деревенских домов или по трубам нефтяным, и знай, радуйся. Только не падай, а то очень уж больно смотреть, как наш герой в прыжке на полном ходу врезается в супервысокополигональную скалу, после чего какое-то время отдыхает и принимает обезболивающее. Все это отрезвляет, но ненадолго. Потом опять в седло, и опять падать до изнеможения.



Зрители разбежались. Знают, однако, что я сейчас буду по их головам прыгать



По этим изумительным волнам мы сейчас и поскачем

По морям, по волнам

Игра достойна своего жанра. Абсолютно ни к чему не обязывающая и не напрягающая, Wakeboarding Unleashed станет неплохим пополнением коллекции любителя аркад. Единственное, что крайне достает, так это абсолютно кривой интерфейс. Распальцовку переделать можно, только это не помогает, и единственной отрадой игрока в данном случае становится геймпад. В общем, всем тут ясно, откуда ноги растут. Эдакие геймкубовские иксбоксовые ноги, "жуткие, но ужасно симпатишные..." **Н**

РЕЙТИНГ

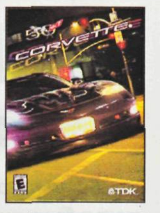
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.2

CORVETTE: ZERO TO GONE

Надругательство над святыней?

Леонтий ТЮТЕЛЕВ



★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **TDK Interactive** ★ Разработчик **Steel Monkeys** ★ Рекомендуется **Pentium III 933, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.tdkm.com/games/corvette**

Что ж, можно с полной уверенностью констатировать факт - оформилось новое течение в жанре автомобильных игрушек. Речь идет о проектах, посвященных продукции одной компании или (как в нашем случае) одному-единственному автомобилю. Серия игр данной тематики не так давно разжилась очередным продолжением, посвященным легенде американского автомобилестроения - Chevrolet Corvette.

Поклонники этого, без преувеличений, легендарного спортивного автомобиля наверняка потирают в предвкушении руки. Еще бы - выпадает шанс собственноручно протестировать машины знаменитой линейки, сравнить их и получить массу удовольствия от процесса...

Так-то оно так, но товарищи из Steel Monkeys, которые в данном случае выступали в роли ответственных за разработку проекта, возьми и дай маху! Разочарованию после нашего с игрой знакомства практически не было предела...

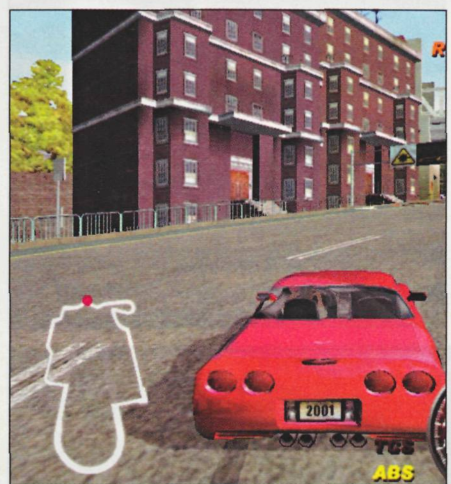
Возможности

К одному из несомненных достоинств игры можно отнести возможность выбирать "Корвет" любой эпохи. Начиная от самого первого и заканчивая последним - стройным спортивным красавцем! Кстати, тут следует немного побеспокоить тему графики, оценив качество проработки виртуальных автомобилей. Работа программистов в данном аспекте заслуживает высокой оценки. Количество полигонов выглядит вполне достаточным и, что самое главное, дает отличный результат - машины смотрятся почти как настоящие, радуя нас внешним видом.



А так выглядит вид от первого лица. Да, это явно не симулятор!

Под первым номером в списке опций значится ее величество карьера! Начав карьеру, игрок обязан будет пройти линейную последовательность миссий (трасс), поочередно получая доступ к новым модификациям Corvette и, само собой разумеется, трекам. Трассы в подавляющем большинстве кольцевые. Впрочем, некоторые гонки (один на один) проходят по незамкнутым дорогам, которые наполнены гражданскими машинами и вездесущими полицейскими. Понравилась конфигурация треков. Есть длинные прямые, позволяющие выжать из неслабых двигателей последние лошадиные силы и максимальную скорость, и связки хитроумных поворотов, дающие возможность проверить управляемость компьютерных автомобилей, которая - увы и ах - откровенно не порадовала нас своей реализацией. Тут же подкрадывается и еще один неслабый минус, таящийся в произведении, - речь о недостаточной детализации виртуального мира. Завершая рассказ



о режиме карьеры нельзя не упомянуть о возможности тюнинга автомобилей. Впрочем, очевидно, что данная опция внедрена в игру скорее для проформы, а не для реального улучшения поведения машин, так как ощутимой пользы от проведенных доработок в процессе общения с игрой почувствовать не удалось.

Завершая рассказ о возможностях и режимах, необходимо упомянуть об аркадном варианте, который, впрочем, не содержит принципиальных отличий от карьеры. Все те же оппоненты и те же трассы, которые необходимо открывать своими победами. Есть еще разовая гонка, мультиплеер и специальные заезды, до которых, можно быть уверенным, подавляющее большинство игроков вряд ли доберется - игра не способна продержать так долго у монитора.

Rest in Peace

Однозначно перед нами произведение аркадной направленности. Поведение такого, безусловно своенравного и непростого автомобиля, как Chevrolet Corvette, подверглось пересмотру со стороны разработчиков, кото-



Что и говорить, конструкции моста могли быть выполнены чуть аккуратнее...

рые, надо думать, весьма далеки от автоспорта и спортивных автомобилей. Что получилось благодаря подобной "кастрации"? Нечто невыразительное с плохо отлаженным управлением. От вождения автомобиля не получаешь удовольствия, а это можно приравнять к смертному приговору для любого аркадного произведения. Реакции на движения руля запоздалые, что нервирует и держит в напряжении. Модель столкновений выглядит надуманно и, чего уж греха таить, раздражает. Да и звук не добавляет оптимизма, и заканчивать повествование проходится на безрадостной ноте. Выдающийся автомобиль современности не получил надлежащего виртуального воплощения. К сожалению, эту игру сложно рекомендовать даже самым отъявленным поклонникам легендарного Chevrolet Corvette. Печально, но факт. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

5.3

Конструктор для маленьких

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

So let's do it like they do it on Discovery Channel...

★ Жанр **Моделирование автомобилей** ★ Издатель **Activision Value** ★ Разработчик **Invictus** ★ Рекомендуется **Pentium III 833, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.activisionvalue.com/titles/MonsterGarage/overview.html**

Сегодня речь пойдет о необычном игровом произведении, чей сюжет и концепция берут начало из популярной телепрограммы, показывают которую по не менее популярному телеканалу Discovery Channel...

Телепередача носит традиционное для западного креатив-мышления, броское и столь же глупо звучащее название Monster Garage и посвящена бригаде людей, которые занимаются "глубоким" тюнингом средств передвижения. День за днем за тружениками следят камеры, контролирующие каждый этап в чудесном перевоплощении автомобилей. В результате сих трудов возникает на свет очередной монстр, который затем всем скопом радостно тестируют. Весело!

Болты и шурупы

У игрока есть ровно семь дней на то, чтобы превратить стандартный автомобиль в нечто, что заставит полный стадион американских подростков в бейсболках подавиться попкорном и захлебнуться любимой колой.

Начинается все с донора. Несчастный аппарат, уже отживший свое и приготовившийся мирно отправиться на свалку. В первой игровой миссии - это архаичный внедорожник Ford Bronco восьмидесятых годов. Огромная грузная рамная конструкция не годящаяся ни на что большее, кроме как на перевозку навоза в глухой американской провинции.

Начинаем мы с того, что вывешиваем джип на невидимом подъемнике и приступаем к тотальному разбору машины до основания. Процесс этой самой разборки вызвал лично у меня несколько приступов неконтролируемого смеха. Дабы американский подросток особо не парился, играя в Monster Garage, внутренности автомобиля и то, как он собран, максимально упростили. Весь автомобиль сделан без единого гвоздя, зато с повсеместным применением больших черных болтов! На болтах тут держится все! Двигатель прикручен болтами к раме, двери прикручены ими же к кузову, колеса также прикручены к ступицам наглядными черными болтами. Болтами изобилует крепление декоративной решетки радиатора и кресел в салоне. Ну а чтобы процесс при этом не терял реалистичности, каждый болт игрок должен вывернуть самостоятельно, пощелкав на нем правой кнопкой мыши! Вы уже упали со стула от смеха?

Кстати, машину можно не только разобрать до основания, но отпилить некоторые детали кузова. Одно расстраивает - ампутации доступны далеко не все участки тела авто, а только те, которые посчитали возможным отрезать создатели игры. Несправедливо. Ограничение творчества!

После того, как от машины остался лишь остов, приходит время открывать каталог и выбирать комплектующие для потенциального монстра. Выбор не очень богат, но слегка пораскинуть мозгами придется. Устанавливаем новую более мощную ходовую часть, выбираем колеса пошире и поагрессивнее, ставим красивые красные спортивные кресла и прочая, прочая. В итоге через семь дней должен получиться тот самый ужасный монстр, к тестированию которого вы сможете приступить.

Кстати, ошибаетесь, если думаете, что модифицировать в этой игре можно только внедорожники. Есть варианты доработки лимузина и даже снегохода! Неистовые фанаты игры уже выложили в интернете варианты прохождения игры с подробным описанием каждого шага и каждой новой покупки. Только вот мало этих фанатов... до ужаса мало.

В целом - бред

В империи Activision компании Activision Value отведена роль паблишера странных и по большей части недоделанных проектов. Думаю, никто не будет спорить с утверждением, что Monster Garage успешно сочетает два этих направления. Игра странновата по содержанию и недоделана по графике. Даже статичный гараж разработчики в лице Invictus не смогли выполнить сколько-нибудь симпатично. Модели машин внешним видом навевают скукотищу. А уж разобранные остовы - и вовсе ужас.

Нет, идея игры, конечно же, хороша и очень интересна. Но реализация, в которой наглядно читается желание разработчиков угодить абсолютно непродвинутым геймерам, тем, которые считают, что двигатель действительно прикручен к кузову большими черными болтами, - глобальный минус. А это обидно и неправильно. Серьезного игрока такие вещи отпугивают. Наверняка смотреть программу куда интереснее, нежели упорно выкручивать уже успевшие набить оскомину черные болты правой кнопкой мыши. Мазохизм это. А мы не мазохисты. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	5.8
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	



Вот они - пресловутые черные болты. На картинке - процесс деинсталляции двигателя



"Красавец" Ford Bronco вывешивается на невидимом подъемнике... берем в руки ключи "на 16" и приступаем к разборке авто



NBA LIVE 2004

Баскетбол жив!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Баскетбольный симулятор** ★ Издатель **EA Sports** ★ Разработчик **EA Sports** ★ Рекомендуется **Pentium-III 1333,256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.easports.com/games/nbalive2004**

Прошлый год оказался для любителей виртуального баскетбола в некотором роде знаковым. После двухгодичного перерыва появилось наконец продолжение серии баскетбольных игр от EA Sports - NBA Live. Ожидания игроков, к сожалению, оправдались лишь отчасти, реализма игрушка в себе практически не содержала, а сомнительная компенсация в виде умопомрачительных бросков сверху и беспощадных блок-шотов всего и вся выглядела, по меньшей мере, сомнительно.

Полетав некоторое время над кольцом, забив много эффектных бросков и в корне осознав аркадную сущность проекта, которого все с нетерпением ждали два года, игроки пригорюнились. Глядя на процветающих "хоккеистов" и "футболистов", неравнодушные к виртуальному баскетболу люди чувствовали себя чужими на этом празднике спортивной жизни. Конкуренты так и не объявились, а после такого фокуса с NBA Live 2003 к разработчикам баскетбольной серии стали относиться с изрядной долей недоверия. Это выглядело так, словно разрабатывать баскетбол посадили людей, который всю жизнь играли... ну, например, в бильярд. Правила-то они выучили, трансляции посмотрели, с игроками и тренерами проконсультировались, но сделали игру, которая напоминает баскетбол лишь внешне, но не по содержанию.

И что прикажете ожидать после всего этого от NBA Live 2004?

Геймплей прогибается под игрока

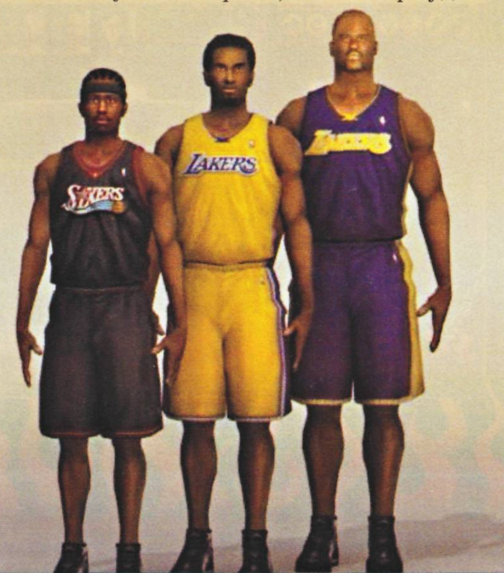
Одно из наиболее важных изменений в игре - внедрение опций настройки игрового процесса. В серии NHL эта фича уже успела зарекомендовать себя с самой лучшей стороны, и вот теперь удачная находка пригодилась в виртуальном баскетболе. Настройки геймплея разбиты разработчиками на три зоны. Первая ведает "общими положениями", вторая помогает "самоопределиться" игроку, третья изменяет параметры действий компьютерного оппонента. Скажу честно, меня ползунки отладки геймплея, что называется, "не возбудили". Привожу пример их работоспособности. Я начал осваивать новый баскетбол с серии поединков "один на один", дабы более-менее полно овладеть арсеналом действий обновленных спортсменов. К моему вящему разочарованию (которое, к слову, чуть не настроило вашего покорного слугу по отношению к игре отрицательно, это - памятуя о прошлых заслугах EA Sports на ниве баскетбола) трехочковые броски в высоком прыжке даже в исполнении такого непревзойденного атлета и мастера, как Коби Брайант, легко накрывал защитник! Какая досада! Я полез в настройки и выставил функцию блок-шота в положение, близкое к минимальному. По-моему, на 20. Фигушки, ситуация и не думала меняться! Обескураженный Брайант в очередной раз не наблюдал летящего в сторону кольца трехочкового броска, который подло "смахивал" обороняющийся. Ничего не изменилось и после того, как ползунок настройки был выставлен в минимальное положение, это дало мне основание предположить, что глобальных изменений в игровой процесс эти параметры не вносят, а если и вносят, то в такие не наглядные элементы, которые не видны будут глазу простого игрока (который не занимался 8 лет в спортивной школе олимпийского резерва и не смотрел все трансляции баскетбольных поединков последние пять лет). Какой тогда смысл? Впрочем, по ходу игры парочкой возможностей я все же воспользовался с гораздо большей отдачей. Увеличив параметр "уставаемости" игроков и несколько замедлив ход поединка, я лично для себя приблизил ощущение реальности происходящего (которое все равно игра разрушает). Но в целом вывод по этим настройкам я сделал примерно такой. Да, с ними можно и нужно поэкспериментировать и они способны скорректировать ход игрового процесса, но это только косметическая коррекция, которая ни в коем случае не меняет основные принципы игрового процесса. Готов выслушать мотивированное опровержение!

Возможности

Из игровых режимов поподробнее стоит остановиться на обновленной "Династии", режиме, который позиционируется создателями симулятора как максимально приближенный к жизни, где игрок заведует не только перемещением игроков по площадке и их действиями, но и в некотором роде - инфраструктурой клуба. Забавно, конечно, пытаются EA Sports разнообразить жизнь геймера вне баскетбольных матчей! Показывают трехмерную комнату с трофеями клуба и его игроков, демонстрируют книгу рекордов, в которую можно вписать свои достижения, регулярно сообщают о травмах и транзакциях, даже во время



Гэри Пейтон прорывается к кольцу, и самое время нажать кнопку прохода; бросок подготовлен, а все остальное игрок отлично сделает сам



матча пичкают нас информацией в виде бегущей строки, которая сообщает о других результатах матчей Ассоциации. Есть возможности по драфту новичков, но выполнены они бедновато. Все это неплохо работает на создание игровой атмосферы. И только. Указанные функции ни на йоту не приближают проект к менеджерам, это лишь декоративные украшательства. Они условны и сильно упрощены. Каждому, думаю, понятно, что исход встречи будет зависеть не от того, сколько дополнительных тренеров вы сумели приобрести и как расставили ползунки подготовки игроков на предсезонных сборах, а исключительно от вашей способности быстро и своевременно нажимать клавиши на восьмикнопочном (это, поверьте, минимум, лучше, если в вашем распоряжении оказался двенадцатикнопочный агрегат) геймпаде. Но в целом - прогресс. Как имитатор, игрушка от этого выигрывает. Даже в симуляторах нужна атмосфера.

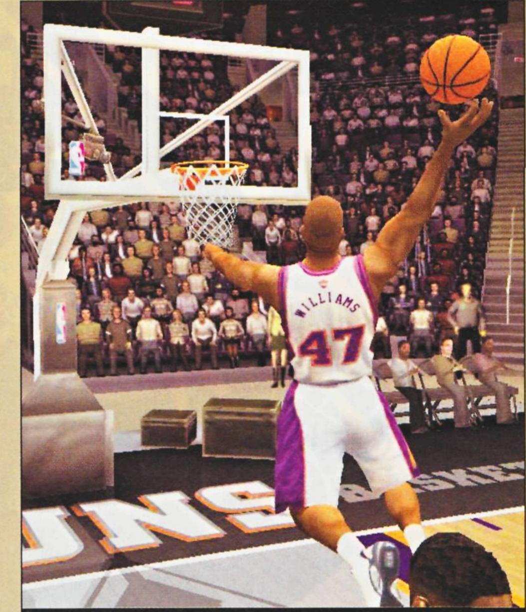
Остальные режимы игры являются, по сути, вспомогательными. Тренировка, разовый поединок, сезон, игра "один на один", естественно, мультиплеер.

Нюансы управления

Вначале статьи я упомянул, что начал знакомство с игрой матчами "один на один", выбрав себе в управление атакующего защитника К. Брайанта из "Лейкерс", игрока универсального типа, который может на площадке все. Противостоял мне Винс Картер - не менее достойный баскетболист. Итак, что нового?

Одним из главных усовершенствований можно считать разделение типов броска на две клавиши. Теперь одна клавиша отвечает за обычный бросок, а вторая заставляет ведомого игрока выполнить либо проход, либо нацелиться на слэм-данк. Полезно ли нововведение? Однозначно да, так как управление одним самых важных элементов баскетбольного мастерства теперь стало более гибким, что существенно раздвигает границы возможного на площадке. Ушли в прошлое нелепые моменты, когда игрок, не добежав до щита пару сантиметров, вместо того, чтобы сделать проход, выпрыгивал и кидал средний бросок. И напротив, если есть желание не идти в проход, можно красиво зависнуть в трехсекундной зоне противника и выполнить эффектный бросок с отклонением. Проще стало управляться с центровыми и тяжелыми форвардами в трехсекундной зоне. Они стали более самостоятельными, но исключительно при умении игрока направлять их действия в нужное русло. Если просто тупо нажимать клавишу прохода/данка, стоя спиной к кольцу, даже Шакил О'Нил будет промахиваться из-под кольца раз за разом. Почему? Потому что ему сложно - ведь бросок получается неподготовленным.

Чтобы подготовить данк или средний выстрел по кольцу, внедрены еще два управляющих элемента. Первый - силовой проход с напрыгиванием на две ноги. Второй - агрессивная игра спиной (баскетболист получает мяч и продавливает оппонента под щит). Эти два метода также можно с успехом комбинировать для достижения наилучшего результата. Алгоритм действий может выглядеть следующим образом. Баскетболист получает мяч "под 45 градусов" (выражаясь игровой терминологией), продавливает оппонента, пытается запутать его с помощью финтов в одну и другую сторону, после чего выполняет разворот с напрыжкой на две ноги и затем следует эффектный данк. Это в идеале, разумеется. Но, в принципе, при некоторой холодной расчетливости легко выполнимо в игре. Надо учесть, что напрыгивание сделано достаточно медленно и не всегда полезно. Есть свои минусы и у продавливания. Например, если увлечься, можно схлопотать фол в нападении.



В NBA Live 2004 искусство виртуальных спортсменов вколачивать мяч в корзину сверху доведено до совершенства

В игре реализована функция управления игроком без мяча. Разберитесь с игровым контроллером, и у вас появится возможность открываться и просить у разыгрывающего пас. Впрочем, эту возможность можно считать в некотором смысле надуманной - напряжения от нее больше, чем реальной пользы.

Стоит освоить клавишу alley-oop и мстить компьютеру, который слишком часто (прямо как в матче "Всех Звезд") использует этот прием для взятия кольца.

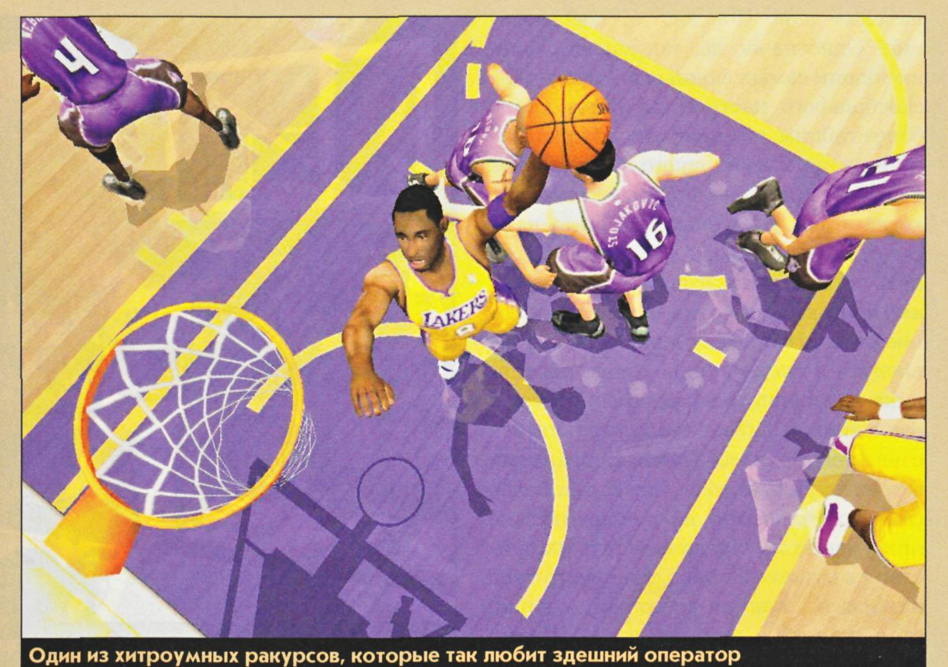


Еще одна претензия к реалистичности NBA Live 2004 - слишком большое количество передач игроки отдают в прыжке. Смотрится это весьма забавно...

Происходящее на площадке

Происходящее на площадке выглядит реалистичнее, нежели в предыдущей аркадной серии. Исчезли поголовные прыжки выше кольца головой, более простым стал дриблинг и натуральнее выглядят движения. Даже блок-шоты, которые донимали в игре "один на один", во время нормального матча не достают так сильно.

Определенно, больше логики появилось в действиях игроков, и иногда решения подопечных без мяча вызывают истинную радость. Совершенно интуитивно можно разыграть классический быстрый отрыв или найти свободного игрока под кольцом. Что касается действий компьютера, оценивать их можно двояко. С одной стороны, AI определенно прибавил за прошедший год: быстрые отрывы он исполняет с хирургической точностью, грамотно пользует провалами игрока в позиционной защите, качественно идет на подбор, великолепно исполняет серии финтов и обманных дви-


Один из хитроумных ракурсов, которые так любит здешний оператор

жений. Играть против него интересно - постоянно держит в тонусе. А с другой - чувствуется, что тебе противостоит искусственный мозг, расчетливость которого и умение читать ситуацию порой сильно опережают реакцию игрока. Впрочем, справедливости ради отметим, что, чем больше времени вы будете проводить за игрой, тем меньше сюрпризов преподнесет вам компьютер.

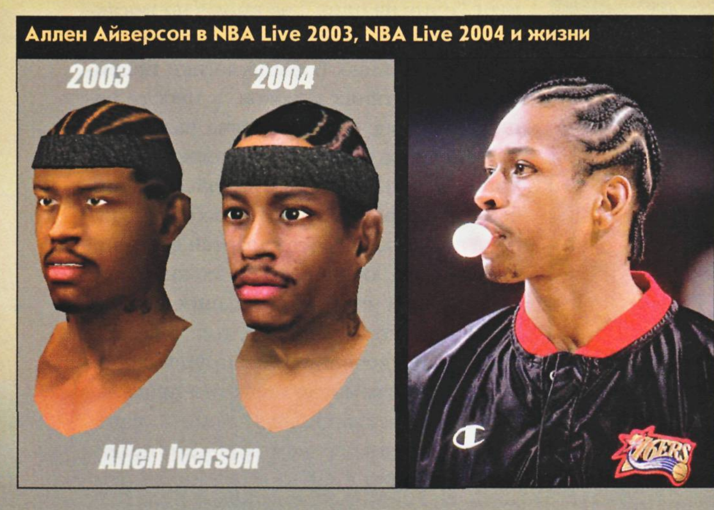
Великолепная Презентация

В одном аспекте EA Sports всегда оставалась верна себе: каждая следующая часть NBA Live была выполнена безупречно во всем, что касается графики и звука. Не стало исключением и рассматриваемое сегодня произведение. Говоря о визуальной части NBA Live 2004, нельзя просто описывать графику. Великолепие игры строится на основе нескольких оставляющих.

Отдельного разговора заслуживает, безусловно, потрясающая анимация движений игроков. При разработке игры господа из EA Sports подвергли насилию десять настоящих баскетболистов только для того, чтобы отснять максимальное количество движений и предельно обогатить внешний вид виртуального поединка. Для каждого игрока разработчики подбирали соответствующую фигуру с характерным набором движений. Действительно, если посмотреть за происходящим на площадке, то можно будет с удовольствием отметить улучшение: шаблонности в действиях игроков стало на порядок меньше и в целом все десять баскетболистов, находящихся на площадке, выделывают непохожие движения. При этом нашелся повод в очередной раз поругать серию. Как и прежде, ноги спортсменов не имеют четкого контакта с паркетом. Это особенно хорошо заметно на замедленных повторах. Игроки постоянно словно скользят по площадке. И пусть в новой игре данный недостаток в известной мере нивелирован, он все равно есть, и это, честно говоря, не совсем понятно. Мне доводилось играть в разнообразные баскетбольные симуляторы, и во многих этой проблемы попросту не существовало.

Еще одно очень важное дополнение - настоящие кроссовки игроков. В игре присутствует большое количество фирменной баскетбольной обуви от Nike, Reebok и Adidas. Если у вас достаточно очков, можете купить понравившуюся пару в магазине. У звездных баскетболистов - именные модели, что наверняка не без удовлетворения отметит знаток. Очень приятно, что EA Sports прогрессирует именно в таких мелочах. Чем больше хороших мелочей, тем содержательнее получается игра.

Аллен Айверсон в NBA Live 2003, NBA Live 2004 и жизни



А теперь перенесемся на площадку, но оставим игроков в покое - посмотрим, что творится на трибунах... Вдоль боковой линии разгуливает тренер. Это не декоративная субстанция. Поведение наставника увязано с тем, что происходит на площадке. И если вы знаете английский и примерно представляете себе значение тех или иных терминов, прислушайтесь к тому, что он говорит. Тренер говорит дело.

Классно реагируют на действия игроков трибуны. Они чувствуют, что происходит на площадке. Поддерживают своих и освистывают противника. Отрадно, что на одно и то же действие игрока в разных ситуациях трибуны могут реагировать совершенно по-разному.

Немалую роль в изменении восприятия всей серии сыграло обновление комментаторского состава. Баскетбольный аналитик Marv Albert и хорошо известный отечественным любителям баскетбола по команде Atlanta Hawks Mike Fratello радуют отличной манерой комментирования поединков. Их голоса спокойны, а замечания вполне уместны. Очень грамотный и сбалансированный дуэт!

Технически графика также на высоте. Серия сделала значительное продвижение в сторону реалистичности внешнего вида. Великолепные текстуры, качественное освещение, отличная анимация трибун, отражения игроков в надраенном паркете, реалистичные тени. И то, что делает все это законченной "конфеткой", - изумительная работа операторского состава. Как будто за игрой следят лучшие операторы НБА. Исключительно красивые повторы и точки обзора, только самые драматичные моменты. Пожалуй, дядям из НБА даже стоит поучиться у своих виртуальных коллег.

Пожалуй, можно делать вывод из всего вышесказанного. Однозначно, что пациент скорее жив, чем мертв. Разработчикам наконец удалось сдвинуться с мертвой точки и направить свою серию в нужную сторону. Улучшения в управлении, больше логики в действиях игроков, конечно же, отличная графика и звук, а также ряд дополнительных вариантов настройки геймплея отдаляют рассматриваемый сегодня симулятор от аркадного лагеря и легким пинком направляют его в стан симуляторов. Впрочем, называть игру симом никто не собирается. Есть недочеты и неверно переданные элементы. Но продвижение вперед налицо. NBA Live 2004 вызывает гораздо больше положительных эмоций, нежели ее предшественники. По совокупности качеств - это сильное игровое произведение, рекомендованное к употреблению всем поклонникам виртуального спорта. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	7.8
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
РЕАЛИЗМ	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	

Спорт без зрителей

Владимир ВЕСЕЛОВ

Позвольте вас на салинг взять
И мокрый шкот вам в руки дать.
Да, мокрый шкотик дать.
Старая матросская песня

★ Жанр **Симулятор парусной яхты** ★ Издатель **Nadeo** ★ Разработчик **Nadeo** ★ Рекомендуется **Pentium III 800, 128 Mb RAM**
★ Сайт **www.virtualskipper3.com/indexUk.php**

Принято считать, что современный большой спорт развивается исключительно благодаря телевидению. Ведущие телекомпании платят нехилые деньги за права показа престижных соревнований, а раз эти соревнования видят миллионы, рекламодатели готовы продать душу дьяволу, лишь бы в кадре время от времени мелькали логотипы их фирм. Благодаря всему этому спортсмены имеют свой Чупа-Чупс и Пепси-Колу-лайт.

Но есть вид спорта, который в принципе невозможно показать по телевизору. Более того, в нем и зрителей-то, можно сказать, нет, одни участники. Тем не менее, спорт этот (весьма не дешевый, надо сказать) развивается, да еще как.

Зачем и почему

Пару лет назад, рассказывая об игре Sail Simulator, я достаточно подробно разобрал, почему невозможно создать достаточно реалистичный симулятор парусной яхты. Только что сообщил, почему невозможно сделать интересный симулятор парусной яхты. Тем не менее, симуляторы эти выпускаются и пользуются определенным спросом. Кто же является поклонником таких игр?

Прежде всего, сами яхтсмены. Далеко не все из них имеют возможность заниматься любимым спортом круглый год, чтобы не терять форму в период зимнего затишья, можно погонять и виртуальные яхточки. Тем более что качественный симулятор дает возможность отточить талант тактика.

Пару слов о том, что это за талант. В любом виде спорта мало иметь преимущество над противником, нужно еще уметь его правильно использовать. При прыжках в высоту, скажем, нужно точно рассчитать, какие высоты брать, а какие пропустить, сколько попыток можно себе позволить на той или иной высоте. В гонках преследования нужно, соотнеся свои возможности с возможностями противника, решить, отсидеться ли у него за спиной и выйти вперед на финишной прямой, или же лучше уйти в отрыв с самого начала. И так далее.

В парусном спорте талант тактика проявляется, прежде всего, в правильной прокладке курса в зависимости от конкретной ситуации. Но этого мало, ветер и море - самые непостоянные вещи в этом несовершенном мире, поэтому нужно уметь так проложить этот курс, чтобы при изменении погодных условий не оказаться в хвосте регаты. И это еще не все, ведь кроме окружающей среды есть еще и противник, так что нужно внимательно за ним наблюдать, прикидывая, не сможет ли он отнять у тебя ветер, и нет ли у тебя возможности забрать ветер противника. Но и этого мало...

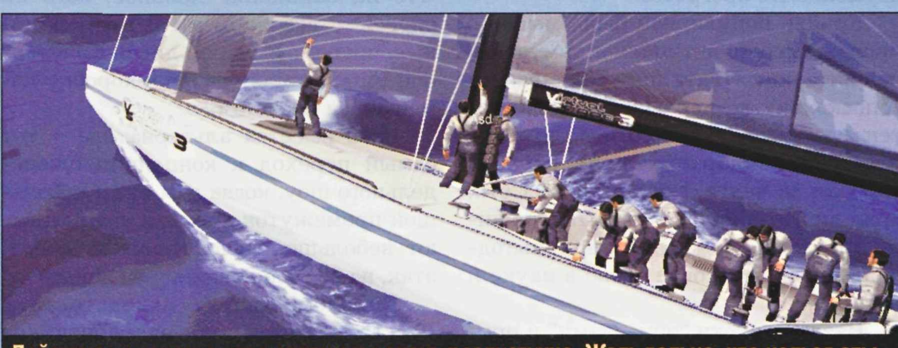
Впрочем, не стану углубляться в тонкости, и так понятно, что участвовать в парусных соревнованиях - это вам не фунт изюму. Вот почему на крупных парусниках с командой в десяток человек кроме капитана есть еще и тактик (он же шкипер). Этот член экипажа не вникает в тонкости настройки парусов, не гоняет команду с борта на борт (этим как раз капитан занимается), но именно он определяет стратегию и тактику всей гонки.

Виртуальный шкипер

Надеюсь, из этих многословных рассуждений вам стало ясно следующее: а) парусный спорт - удел избранных; б) симуляторы парусного спорта не для тех, кто в самом этом спорте ни уха, ни рыла не смыслит; в) тем, кто смылит и ухо, и рыло, такие симуляторы могут быть интересны и полезны.

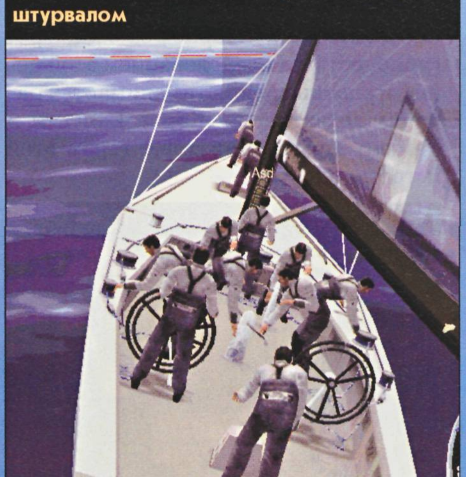
Ну а теперь мне остается только добавить, что Virtual Skipper III на настоящий момент является самым лучшим симулятором парусных яхт. **Н**



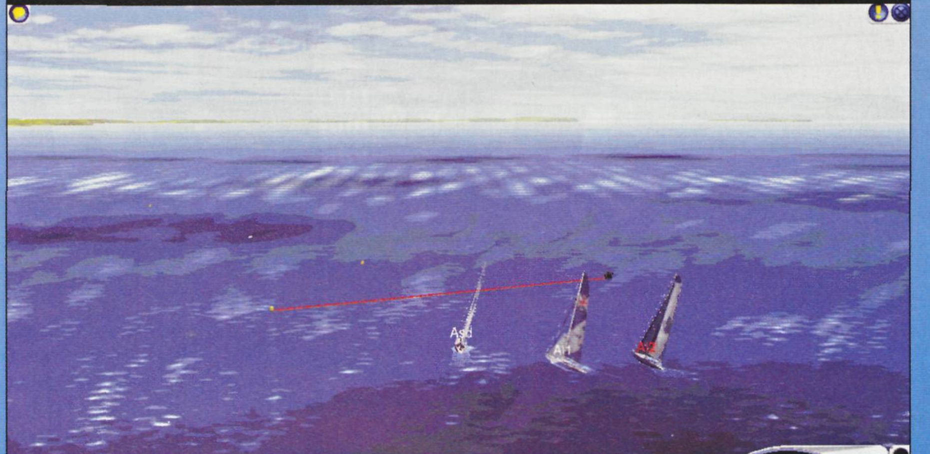


Действия команды в игре отражены очень реалистично. Жаль только, что нельзя слышать реплики членов экипажа...

Ближайший к нам мужик в комбинезоне и есть тактик. А капитан - тот, что стоит за штурвалом



Красная линия обозначает стартовый створ. До того, как ударит стартовый колокол, нужно находится как можно ближе к этой линии, иметь при этом как можно большую скорость и лежать на правильном курсе. Так что парусная гонка начинается еще до старта



FAHRENHEIT

258037

Градусы не виноваты

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Quantic Dream** ★ Дата выхода **2004** ★ Сайт **www.fahrenheitgame.com**

Начнем, пожалуй, с грустного (для одних; оптимистичного – для других). Несмотря на то, что компьютерным играм уже стукнул третий десяток лет, им так и не удалось измениться – практически ни капельки. Точнее, их так и не удалось изменить разного рода первопроходцам и новаторам.


Тени, конечно, симпатичные, но мужики одеты как-то не по погоде

Открывая какой-нибудь игровой журнал, я обязательно натыкаюсь на статью про какую-нибудь очередную игру X, которая - уж поверьте (создателям) - потрясет основы мироздания, перевернет все с ног на голову и станет первой игрой Нового Поколения.

Пока что, впрочем, изобрести велосипед никому не удалось, зато сколько амбициозных надежд потерпело полный провал... В лучшем случае, обещанная игра-революция на деле оказывалась занудным клоном чего-либо, безысходно тыкающим в нас ненужным и неинтересным отростком-новацией. В худшем – разработка закрывалась. Хотя еще не известно, что лучше...

Игра Fahrenheit заставила меня вспомнить год, кажется, 97-й. Как раз тогда широкополосный интернет начал свое наступление на весь цивилизованный мир, и в некоторые светлые головы стали поступать разного рода идеи, связанные с этим достижением неумолимого прогресса.

Крайне популярной была мысль о продаже своего детища напрямую через интернет. Платишь – скачиваешь. А поскольку, во-первых, несколько сотен мегабайт – это много, и, во-вторых, платить стандартную цену игровой коробки за нечто, скачанное из Сети, вряд ли кто-нибудь согласится, решили продавать по частям. Оно и выгодно, и вроде как новое слово в науке и технике.

Назвали куски "эпизодами" и приступили. Я полагаю – прогорели по полной программе, потому что одна из игр-пионеров, что-то там про свиней с огнестрельным оружием и роботов, умерла, не родившись, а о прочих попытках создать такое лучше даже и не вспоминать.

Шоу заказывали?

Fahrenheit – это возвращение к истокам революции жанра квестов-адвентюр. Создатели уверяют, что 30-40 часов, проведенные за игрой до полного ее прохождения, – это абсурд, скучно и людям интересно быть не может. Что ж, заявление дельное; кого ни спроси – все жалуются: игры длинные, правда? Недаром диски с очередной Final Fantasy скоро в коробку помещаться перестанут...

Зато имеется альтернатива – тот самый переход к концепции еженедельного шоу, когда нам раз в небольшой промежуток времени скармливают небольшой кусок сюжета, минут, этак, на 20. Конечно же – за деньги.

Впрочем, хватит издевательств. Все-таки игра от разработчиков Omikron - стильной, красивой и, не побоимся упоминания этого громкого имени, созданной при деятельном участии Дэвида Боуи игры.

Fahrenheit, в отличие от своего звездного предка, будет немного поскромнее. Звезд решили не приглашать, а торговать игрой – исключительно из онлайна: небольшое количество долларов за двадцатиминутную порцию. Чуть меньше экшена, чуть больше квеста.

Опять Noir

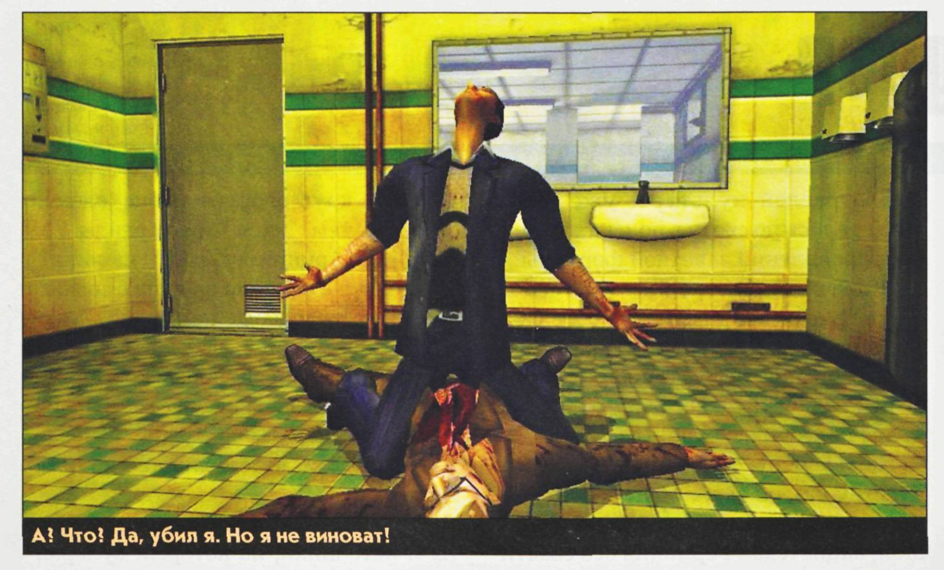
Нью-Йорк, постоянная темень, туманы и метели: в таких декорациях нам придется играть в Fahrenheit.

Лукас Кейн, банковский клерк, получает роль одного из главных героев игры после того, как собственноручно убивает неизвестного ему ранее человека в туалете дешевой забегаловки. Интересно то, что Кейн не может понять, зачем и почему он совершил убийство. Более того, он вообще слабо помнит, что с ним происходило после того, как он зашел в закусочную, как попал в туалет, как могло случиться, что он, добропорядочный гражданин и честный налогоплательщик, стал убийцей.

Но самое интересное заключается в том, что подобные убийства стали случаться в Нью-Йорке с завидной регулярностью. Расследованием этой цепи загадочных убийств занимается парочка детективов - Карла Валенти и Тайлер Майлз. Они тоже герои этой истории.

Неотъемлемый элемент обстановки любого американского офиса – баскетбольный мяч





А! Что! Да, убил я. Но я не виноват!


Полную безысходность происходящего подчеркивает абсолютно убогий снег

Если в роли Кейна мы должны будем постараться выпутаться из вышеописанной передряги и скрыться от полиции, то в качестве полиции нам предстоит раскрыть, как дело Кейна, так и множество других.

Итак, мистический полицейский детектив, с одной стороны, и городской survival-триллер - с другой. Будет ли третья сторона?..

Ай, побьют...

Полная противоречивость – визитная карточка Fahrenheit. Про модульно-эпизодическую концепцию вы уже знаете. А теперь расскажите мне, как в таких условиях может быть реализована полная интерактивность окружений, безграничная свобода действий и вообще эксплоринг всего и вся? Моей фантазии не хватает для того, чтобы представить себе такое, тем не менее - обещают-с. И заявляют, что каждый эпизод – это заранее распланированная и строго оговоренная сцена.

В продолжение темы нелинейности вот вам еще один пример. Имеется некий эпизод. Предположим – шестой, что не так важно. Игровая вседозволенность предполагает свободу действий, поэтому мы можем, как заняться решением очередной проблемы, так и просто пойти, простите, на свидание. А что, за окном - новый миллениум. Границы уже стерлись. В смысле – между компьютерными играми, телешоу и я даже не знаю чем еще. По крайней мере, так считают ответственные за Fahrenheit товарищи.

И закрывая тему нелинейности и мультиперсонажности. Как вам такое – сначала совершить убийство, оставить кучу улик, причем в реальном времени, а не заранее заготовленных, и скрыться с места происшествия, попавшись на глаза паре зевак, – это Кейн; затем, уже в роли парочки детективов, здесь же заниматься расследованием того же самого убийства. С поиском тех же самых улик и допросом тех же самых свидетелей. А ведь тоже обещают. Говорят, будет интересно...

Приятным дополнением ко всему вышеописанному будет инновационная система управления – именно о такой мечтали любители виртуальной реальности из фильма "Джонни-мнемоник".

Никакого привычного интерфейса, ничего. Только мышка и кнопка "пробел". Quantic Dream, похоже, пришлась по душе система кастования спеллов из Black&White – в своей игре они сделают все управление именно таким. Моего воображения, опять же, не хватает для того, чтобы представить эту красоту в действии.

К сожалению, создатели Fahrenheit уделяют слишком мало времени общению с прессой и прочим мелочам, которые могут сделать твое детище популярным за три года до релиза. Поэтому о графике, которой в игре отводится важная роль, сказать пока особенно нечего. Скриншоты двухгодичной давности демонстрируют типичные трехмерные сцены двухгодичной давности. Говорят, что в игре используется капитально переработанный и доведенный до ума движок Omicron – охотно верим.

Но если за два года переработка движка осталась на том же уровне, то игру можно нести сдавать в утиль уже сейчас. Есть такое название – Silent Hill. Например – "два". Не говоря уже про "три". А Omikron у нас уже один есть...

Подождем, бить не будем

Зачем же уделять столько места игре, над которой я, преимущественно, издеваюсь (в мягкой форме)?

Здоровый скепсис, знаете ли. С другой стороны, в душе я оптимист и радуюсь всему необычному, как младенец радуется бликам солнца на хромированном бампере Hummer'а. Многолетний опыт показывает, что ни одна игра с подобной концепцией не выбилась в люди – если вообще увидела свет. При этом детище Quantic Dream пришлось мне по душе: я люблю вечернюю метель, дешевые забегаловки и мистические детективы. Кроме того, мне нравился Omikron.

А причем тут Фаренгейт – спросите вы? Я не знаю.

P.S. Ни одна из известных рок-звезд в разработке игры не участвует.




В Max Payne было красивее!

Супер vs. Пупер

Rifle

Дивлюсь я на небо
Та й думку гадаю.
Чому я не сокіл,
Чому не літаю

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Irrational Games** ★ Дата выхода **III квартал 2004** Сайт **www.myfreedomforce.com/index_ff2.html**

Замечательные книжки - комиксы. Любит их и стар, и суперстар. А дети - те просто без ума. До самой смерти. Для истинного борца за демократию "веселые картинки" - как Коран для шахида. Греть руки на "священном рисовании" - любимый промысел народных умельцев из деревеньки, что недалече от Ангелова Града на Калифорнщине. В стране прыгающих сумок халяву тоже приметили, но пошли за ней своим путем.

Охота за "Красным Октябрем"

Маневр увенчался тактическим успехом с элементами RPG. Freedom Force в очередной раз подтвердила незыблемость суперчеловеческих ценностей, хотя игра действительно получилась замечательной. Вопросительный знак в "быть или не быть сиквелу" превратился в восклицательный, частицу "не" затоптали восторженные поклонники, и Irrational Games более ничего не осталось, кроме как продолжить внедрять эстетику комикса в компьютерные массы.

На судьбу Minuteman and Co. принятое решение повлияло неожиданным образом. Суперборцам придется добавить к числу своих подвигов путешествие "вперед в прошлое" на двадцать лет назад. Безусловно, нацизм - бяка, Гитлер - сволочь, и прихлопнуть десяток-другой эсэсовцев башней от "Королевского тигра" было бы весьма поучительно с точки зрения преподавания исторических уроков. И все же решающее слово в выборе места и времени оказалось за материальными аргументами. Если 60-е годы прошлого века оказались для "книжек с картинками" серебряными, то 30-40 - вообще золотыми. Именно оттуда родом целый сонм легендарной супергероической фауны, прославившей свое имя единицей с таким количеством нулей, что "крыши" маркетологов из смежных отраслей культуры уже давно разлетелись по свету в поисках малейших проявлений заветной фортуны.

Конечно, привлечение во Freedom Force Супермена проделало бы в бюджете игры дыру, сравнимую с воронкой от двадцатимегатонной H-bomb, но на стилистику и эстетику авторское право не распространяется.

Девелоперы не устают взывать к чувству юмора всего прогрессивного и умоляют последнее не быть букой. Мол, нацистская Германия без свастики - что Америка без "кока-колы", поэтому игру ни в коем случае не следует рассматривать как адд-он к Mein Kampf. Подозреваю, граждан нашей исторической родины куда больше волнует то, как будут отмечены в игре заслуги их героических предков. Мне трудно ответить на данный вопрос. Среди персонажей игры заявлен некий Red October. Верю, ему выберут правильную сторону баррикады, и все равно чую, что аварийные запасы юмора нам придутся весьма кстати.

Мусорные баки на страже демократии

У каждого времени свои супергерои. Freedom Force придется изрядно поделиться славой с местными супераборигенами. Black Jack - суперагент на службе Ее Величества - с детства ненавидит баварскую колбасу, однако полагает, что нацисты - еще хуже. Поэтому из двух зол предпочитает умножать первое за счет второго. Quetzalcoatl терпеть не может испанцев еще со времен конкисты, а Каудильо - друг фюрера. Пока сложно сказать, чем "наци" не угодили Sky King'у (с Герингом небо не поделили?), но он тоже в очереди за их скальпами.

Впрочем, победа не будет легкой, ибо "юберменши" всегда являлись торговой маркой гитлеровской Германии. Так что славы хватит всем, не извольте сомневаться. Лучше побеспокойтесь о том, чтобы лишней не осталось...

Туманом неопределенности сокрыты и источники, из которых суперантифашисткое подполье и его суперфашистские оппоненты будут черпать свои суперспособности (на членов Freedom Force, если вы помните, они свалились с неба), зато кое-что известно о формах их манифестаций. Object Lesson (ею обладает Green Genie - еще одна подпольщица) превращает любые объекты и любых субъектов в... мусорные баки! Согласитесь, для истинного арийца конфуз пренеприятнейший. Proxy Shield Пернатого Змея повышает уровень активной защиты соратников, а Aura Blast Темного Шамана - низводит до нуля.

Из изменений в игровом процессе обещают подкрутить мозги AI и бросить усиленные отряды дизайнеров на борьбу с кривизной мультиплеера. Из визуального - продлили контракт с NDL, и теперь Freedom Force vs. The Third Reich получила в свое распоряжение Gamebryo - улучшенную версию графического движка, использовавшегося в первой части. А вот работа над System Shock 3 пока не планируется. И зря. **Н**



Мирный берлинский пейзаж. Слева на стене - реклама Красного Креста

Никто не хотел умирать

Магия карминного цвета

Хочу в Воронеж!
(с) котенок Василий

О любви сценаристов к бубликам, сексуальном подтексте буратин и тлетворном влиянии магии на облик протагониста



SkyFallen Entertainment, никого практикующего магию пентаграмм и искусство школы Крови вроде не видно

Хорошей игрой из России уже не удивишь. Хорошей RPG еще можно. А уж хорошей Action-RPG... Ее-то как раз разработчики из SkyFallen Entertainment и делают. На наши вопросы отвечали Андрей Аксенов (программирование движка), Алексей Баскаков (ведущий программист) и Алексей Власов (арт-директор)

***Навигатор Игрового Мира:* Насколько нам известно, сценаристка Bloody Magic - подданная США. Как началось ваше сотрудничество?**

Алексей Баскаков: Все началось в одном из тихих уютных воронежских кафе. Мы сидели за столиком и наблюдали за изумительной женщиной, от которой буквально не могли отвести глаз. Она в некотором отдалении от нас столь элегантно поедала бублики, что вывод напрашивался сам собой - вот она, наш будущий сценарист! Подсев к ней, мы решили познакомиться. На вопрос "Как Вас зовут?" незнакомка ничего не ответила, а лишь протянула нам вырванный календарный листок, на котором был нарисован бублик. Увидев название месяца, мы переглянулись и все поняли: "Вас зовут Марта?! Прекрасное имя!". После этого мы бросились рассказывать ей о нашей будущей игре. Оставалось лишь удивляться, с каким спокойствием и пониманием Марта выслушивала наши объяснения. Когда был задан главный вопрос: "Каким вы видите сценарий нашей будущей игры?" - Марта многозначительно хмыкнула и грациозно откусила еще один кусочек бублика. К этому времени мы уже начали привыкать к ее аллегориям и метафорам, поэтому не стали задавать лишних вопросов. Все было понятно и без слов. После этого мы все вместе отправились гулять по набережным ночного Воронежа и кувыркаться в золотистых листьях. Так все и началось.

***НИМ:* Легенда о рождении сюжета к Гарри Поттеру бледнеет по сравнению с тем, как вы придумали сюжет для Bloody Magic. Что вы можете рассказать о ролевой составляющей вашей игры, на что будет больший упор: на экшен или развитие персонажа?**

АБ: Основной упор сделан на стремление игрока развивать персонажа. Это необходимо для того, чтобы увидеть еще более впечатляющий и зрелищный экшен. Что же касается действия, то это будет игра однозначно более быстрая и динамичная, нежели Diablo 2, и более интеллектуальная, чем Dungeon Siege. Двенадцать школ магии дают широчайшие возможности развития персонажа. Это делает игру интересной для многократного прохождения - выбор иного пути развития оправдает ожидания игрока. Будет возможность изготавливать предметы из различных компонентов, использовать заклятия в процессе создания, а также накладывать их на уже готовые предметы, комбинировать заклинания и предметы в бою, что приведет к самым неожиданным визуальным эффектам. Все это лишь незначительная часть того, чем будет занят игрок в мире "Магии Крови".

Guard of Yokozuma

Кто здесь персонаж, а кто - монстр, разобрать уже не так просто



***НИМ:* На форуме игры один из членов вашей команды сказал, что в качестве прообраза игровой вселенной взят Discworld Пратчетта. Так ли это?**

Андрей Аксенов: Нет, это вовсе не так. Игровая вселенная "Магии Крови" уникальна. Вероятно, произошло недоразумение: в одной из реплик на форуме говорилось о том, что по миру Пратчетта сделана игра Discworld, а вовсе не наша.

***НИМ:* Вы почти ничего не пишете о самом процессе игры, например, насколько линейным будет сюжет?**

АА: Первоначально планировалось, что игра будет иметь четко выраженный сексуальный подтекст. Деды морозы и буратины, карабкающиеся на елки, должны были создать некоторую напряженность. Однако мы сочли это несколько банальным и приняли решение отказаться от данного момента в пользу более оригинальной концепции добра и зла. В результате наш сюжет линейным не будет хотя бы потому, что Главный Герой может, как попытаться остановить Главного Злодея, так и помочь ему. Все зависит от ваших предпочтений и настроения. В игре огромное количество квестов. И, хотя большинство из заданий необязательные, игроку будет трудно продвинуться далее по сюжету, не выполняя их. Все просто: многочисленные переплетения локальных сюжетных линий при выполнении заданий дают в итоге нелинейный сюжет. Кроме того, успех зависит от умения создавать новые предметы и от удачного поиска их составляющих. Игроку также предстоит решать головоломки, совмещая найденные части.



Баловство с магией чревато лесными пожарами

Что же касается боевых действий, то обязательно будут и толпы гоблинов, и гигантские ужасающие создания, и коварные боссы в конце уровней. И, конечно же, не обошлось без некоторых нововведений в различных аспектах ролевых игр. Например, развитая магическая система и своеобразная система прокачки.

***НИМ:* И много ли будет NPC, диалогов, квестов?**

Алексей Власов: NPC в игре будет не просто много, а очень много! Я понимаю, что из уст разработчика такое заявление может звучать недостаточно убедительно, но, тем не менее, это действительно так. Количество персонажей, предметов и оружия будет впечатляющим. Если сравнивать по этим показателям наш проект и, например, Diablo 2, то число NPC в нашем случае уже сейчас больше в два раза. Количество диалогов и квестов сравнимо с "конкурирующими фирмами", а при дальнейшей, более детальной проработке сюжета и квестов их количество будет только расти...

***НИМ:* Давайте не будем брать Diablo 2 за пример игры с развитой системой NPC... Если уж начали перечислять количественные характеристики игры, то сколько в игре видов монстров? И вообще, расскажите о врагах поподробнее.**

АВ: На этот вопрос приятно отвечать. В нашей игре будут не только двуногие твари, но и летающие ящеры, василиски, гарпии и таинственные драконопопугаи. В каждом игровом акте будут встречаться абсолютно новые персонажи - своеобразные группы монстров. Например, если вы встретили на своем пути достаточное количество безобидных скелетов, будьте начеку - где-то поблизости наверняка обитает костяной дракон. Мир "Магии Крови" достаточно велик, все не ограничивается лишь нежитью. В игре также будут, к примеру, различные виды морских тварей; на открытых участках игрок может столкнуться с бриллиантовыми змеями, скальными койотами и множеством других разнообразных монстров. Было бы логично предположить, что поклонников РПГ интересуют конкретные цифровые по-

Здравствуйте, у вас есть в продаже что-нибудь красивое для клешней! Я собираюсь в ближайшее время вплотную заняться магией и стать похожим на доктора Зойдберга



казатели. В этом случае могу сказать, что в настоящий момент мы планируем создать порядка 20-25 уникальных монстров для каждого игрового акта. Уверен, игрокам скучать не придется. К тому же запланированы различные вариации монстров, соответствующие различным школам магии. Таким образом, общее число противников на акт увеличивается до 35-45.

Отдельно хотелось бы выделить виды монстров, способных использовать "человеческое" оружие. В "Магии Крови" реализована возможность, которая до этого момента встречалась лишь в action-играх, - компьютерные оппоненты теперь подбирают различные предметы, которые может использовать и игрок: мечи, топоры, арбалеты, щиты. Гоблин, например, может забрать у убитого товарища все самое хорошее из снаряжения и надеть на себя на глазах у изумленного игрока.

Монстры в игре не просто сбиваются в группы, а оказывают друг другу поддержку. Игрок не сможет бездумно истреблять нечисть: преследуя скелет, он рискует попасть в засаду гоблинов-шаманов, файерболы которых могут стереть с лица земли любого.

Есть также идеи по мутации монстров, но говорить об этом пока еще слишком рано.

***НИМ:* Не могли бы вы рассказать о магической системе? В чем ее уникальность и особенности (если таковые есть, разумеется)?**

АВ: Уникальность магической системы - в возможности комбинировать самые различные заклинания, создавать цепочки, где одно заклинание порождает другое. Важная роль отводится магическим предметам. Обыкновенный двуручный меч можно инкрустировать сияющим камнем школы огненной магии и добавить какой-либо оберег воздушной стихии. Прикрепить также можно амулеты, перстни, браслеты или уникальные предметы, созданные в полевых условиях самим магом. Каждый из магических предметов имеет свои уникальные свойства, его можно применять как для защиты, так и для нападения. Однако в комбинации с мечом противнику будет наноситься урон, как от холодного оружия, так и от окутывающего меч столба пламени и соскакивающих с его кончика молний магии воздуха. Общее количество слотов, предназначенных для дополнительных предметов, не менее пяти, а это значит, что любой игрок сможет сам конструировать магическое оружие, используя различные комбинации.

Отдельно хотелось бы упомянуть об облике самих игровых персонажей. Пожалуй, это самая интересная в визуальном отношении особенность игры. Каждый из четверых персонажей меняет свое обличие в зависимости от того, какую школу магии он использует. Игрок может также развить несколько навыков разных школ магии. В этом случае облик героя изменится до неузнаваемости! Персонаж, практикующий магию пентаграмм и искусство школы Крови, выглядит как кошмарное чудовище с шестью мохнатыми клешнями, жирным животом и лезвиями вместо рук. При этом сзади у него болтаются рудиментарные кожистые крылья и хвост, напоминающий жало скорпиона. На голове - точнее, вместо головы - шипастая пасть. Игрок в состоянии оказывать косвенное воздействие на облик своего героя в соответствии с собственным вкусом. У каждого персонажа можно выделить более тридцати частей тела, видоизменяющихся в зависимости от увлечения игрока той или иной магией. Всего школ магии - двенадцать, поэтому количество визуально уникальных образов очень велико.

Goblin Outrider


Святой отец, исповедуйте... Ой, а чего это у вас роги выросли!


Бедная птичка поймала файербол и решила прилечь на песочек отдохнуть

***НИМ:* На какой стадии разработки находится игра и когда можно ожидать ее выход?**

АБ: В настоящий момент в "Магию Крови" уже можно играть. И не только одному, а даже попробовать сетевую баталию! Полностью готовы первые два акта из пяти, а также архитектура и персонажи. Самые активные работы в данный момент ведутся над увеличением количества заклинаний различных школ магии, созданием визуализирующих их эффектов, реализации смены облачений главных героев. В разработке также различные виды организации сетевой игры.

Более того, мы проводим командные исследования по применению в нашем проекте физики и эффектов визуализации из таких игр, как Quake 3 и Unreal 2. К сожалению, это тяжелый изнуряющий труд, и мы не знаем, будет ли что-либо воплощено в жизнь. Ну а выход игры запланирован на второе полугодие 2004 года.

***НИМ:* Класс! Спасибо за интервью и оставьте в игре парочку буратин, хотя бы в качестве пасхальных яиц.**

Интервью подготовил Кшаду

Анна "Трепа" ЗАБОЛОТНАЯ

Романтика аутизма

- Как засунуть слона в холодильник?
- Нужно открыть дверцу холодильника, положить туда слона и… закрыть дверцу.
- А как засунуть жирафа в холодильник?
- Нужно открыть дверцу, вытащить из холодильника слона, положить туда жирафа. Закрыть дверцу.
- Хорошо. Лев собрал всех зверей на поляне, но одно животное не пришло. Кто это?
- Жираф. Он в холодильнике.
Загадка

★ Жанр **Квест с элементами аркады** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **PIPE Studio** ★ Рекомендуется **Pentium III 500, 128 Mb RAM** ★ Сайт **pipestudio.ru/fullpipe**

Один мой друг, прошедший "Полную трубу" по солюшену, утверждает, что сделал это вовсе не по причине игровой несостоятельности. Мол, его раздражали аутентичные персонажи игры; но просмотреть все локации было интересно — очень уж оригинальна графика и приятны странные силуэты. Мой друг не смог постичь великолепия этой игры. Он так и не понял, что в этом мире нет вещей, которые могли бы уравняться в трогательности со странным и глупым недо-слоненком, сидящим на скрипящих качелях. В душе у недо-слоненка грусть, на голове у недо-слоненка вантуз, и освободит качели недо-слоненок только после того, как перед ним поставят пару новых ботинок. Скажите мне, что может быть чудеснее этого светлого аутизма?

Как и все удивительные вещи, "Полная труба" случается с нами неожиданно. Из-под кровати спящего главного героя появляется большая рука и быстрым движением крадет тапочку. Главный герой – Дядя, высоколобая флегма в аккуратных очках под Леннона, голубой юбочке и сланцах. Тот, кто украл тапочку, – многорукий, многоногий и многоуважаемый Дыр-Теменот, периодически являющийся нам фрагментами (например, в виде заскорузлых пяток), таится где-то в лабиринте витков трубы. Зачем ему тапочка Дяди – одна, маленького размера, поношенная – мы не знаем. Зачем Дяде тапочка, если у него есть сланцы, мы не знаем тоже. Но мы вслед за ним спускаемся в подкроватный люк и оказываемся в загадочном мире экзальтированных существ.



Под крышками труб — стремящиеся друг к другу влюбленные жирафы (они все еще не у льва на поляне)

Главное – ни о чем всерьез не задумываться. Иначе пройти дальше первого десятка локаций окажется решительно невозможно; захочется говорить букву "Ы!", категорически шевелить пальцами ног и надевать на голову ящики из платяных шкафов. Потому что это, оказывается, самые яркие стороны жизни одухотворенного существа, его призвание, его дело. Посмотри вокруг: вот синий парень в блестящей каске, дело которого – обнимать лапами пожарный шланг и с его помощью дуть на синий флаг Евросоюза. Вот четыре висюнчика, дело которых – висеть на хвостах в ряд и переглядываться. Вот – дети-алкоголики, их миссия – кататься на большом колесе, бухать и смеяться. Во вселенной игры вряд ли найдется персонаж, который может одновременно и хорошо выполнять больше трех функций; духовный мир его незамысловат и вместе с тем велик. Он занят своим любимым делом (крутит коробочку, машет головой, дует губы, лопает пузыри), и ему в принципе плевать на тебя с твоим пиксель-хантингом, инвентарем и желанием коммуницировать немедленно. И все же – если ты дашь персонажу что-то, не противоречащее его основному роду деятельности, он откажется от прежнего занятия без лишней рефлексии. Слоночка, надевшая на хобот ботинок, с удовольствием поменяет его на горшок, в котором можно копошиться. И только на горшок.

Редкие аркадные элементы игры просты и прекрасны: скажем, раскачиваться на качелях нужно именно так, как ты делал это в детстве (если, конечно, ты хоть раз прыгал с качелей в кучу осенних листьев и мусора), наклоняя тело Дяди с короткими ногами то вперед, то назад. Музыка лелеет нездоровую атмосферу, а порой трогает до глубины души. Момент поиска тапочки не является доминирующим – куда важнее рассмотреть каждое существо и понять, чем оно живет, как же все-таки с ним общаться. Все персонажи искренни и беззащитны, все локации подчиняются своим законам; постфактум эти законы до смешного очевидны. Сюжет – не линеен, логика, хоть и дикая, несомненно, присутствует.

И даже странно, даже обидно, что логика эта не всегда работает за пределами трубы. Потому что Дядя думает куда правильнее нас с вами: если тебе нужны деньги, не морочь людям голову – пойди и возьми их там, куда ты их положил.

Наша задача — быстро вскочить на колесо сансары с детьми-алкоголиками в касках. И будь что будет



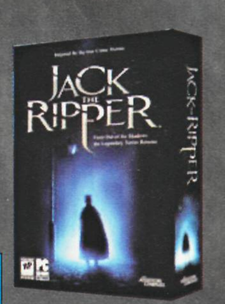


РЕЙТИНГ		
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★	7.6
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★	

Кровавая хроника Нью-Йорка

Александр ВАСНЕВ

Буду резать, буду бить,
все равно тебе водить.
Присказка юных потрошителей



★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Wanadoo Edition/Dreamcatcher** ★ Разработчик **Galilea Production**
★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)** ★ Сайт **www.theadventurecompanygames.com/tac/jack_the_ripper**

Какой Нью-Йорк? Ведь Джек-Потрошитель, этот таинственный убийца, роковой призрак лондонского Ист-Энда, человек появляющийся и исчезающий внезапно, оставляющий после себя только обезображенные трупы, продукт чисто английский, предназначенный исключительно для внутреннего пользования жителями Туманного Альбиона. Но эта первая загадка в череде своих более страшных и таинственных подруг вскоре теряет свою интригующую сущность. События в компьютерно-квестовом варианте Джека-Потрошителя происходят в 1901 году, то есть, через 13 лет после пугающих убийств в английской столице. Так что придется иметь дело не с историческими реалиями, а с тем, что смогла сотворить фантазия разработчиков. Поначалу это немного разочаровывает, но только немного и только поначалу.

И побольше крови. Публика это любит...

Помещение редакции газеты New-York Today. Грязное и заваленное барахлом. Первые попытки пошевелить мышкой позволяют сделать вывод, что наша адвентюра - с видом от первого лица. Дальнейшие обследование близлежащих внутриредакционных окрестностей помимо обнаружения двух письменных столов, занятых коллегами по перу, рождают смутное ощущение дежавю. Правда долго покопаться в памяти не дает истошный вопль, раздающийся из глубинных недр помещения, требующий, чтобы некий Палмер явился к редактору. Палмер? Какой такой Палмер?

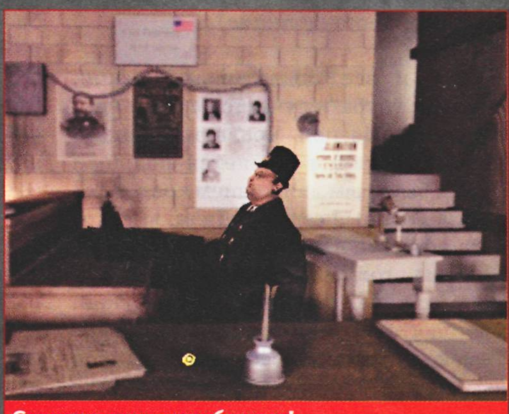
Ага, справа обнаруживается никем незанятый письменный стол. По-видимому, принадлежит главному герою. Куча книг, бумаг, пишущая машинка и скромно лежащая на самом видном месте визитная карточка. Палмер, Джеймс Палмер, сотрудник New-York Today. Так вот кого, оказывается, звали на ковер. Ну, если звали, значит надо идти.

Путь от рабочего места главного героя до святая святых любого периодического издания - кабинета главного редактора позволяет разобраться в смутных воспоминаниях. Конечно же. Post Mortem! Только качеством чуть похуже. Корни достойные, ничего не скажешь. Но оставим пока всякие сравнения в стороне, вот она деревянная дверь, открыв которую главный герой коренным образом изменит свою судьбу. Что ж, заходим...

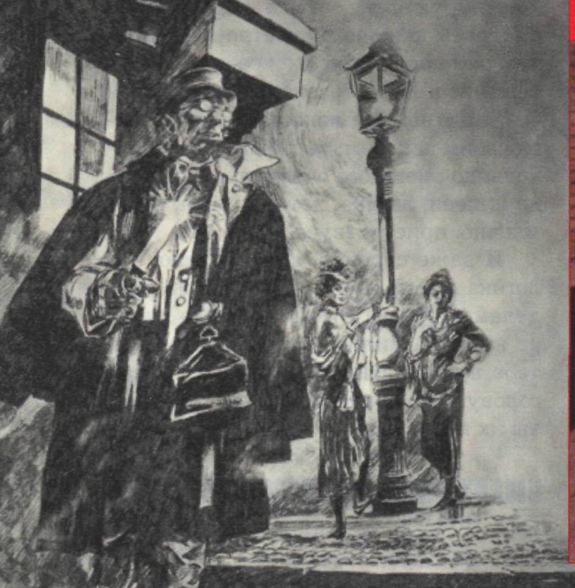
Основная информация, вынесенная после посещения кабинета начальника, заключается в том, что родная газета переживает трудные времена. В городе совершено уже два зверских убийства в трущобах, жертвами которых стали проживающие в данном районе проститутки. Целых два убийства! А New-York Today не выдала на потребу публике ни одной эксклюзивной статьи, в то время как ненавистные конкуренты из Daily оба раза публиковали подробный материал на первой полосе. И публиковали не просто голые факты, нет, полноценные очерки со стильными иллюстрациями. Позор! Так дальше продолжаться не может. С сегодняшнего дня NYT начинает печатать подробнейшую ежедневную хронику, посвященную описанию деятельности загадочного убийцы, и вести эту рубрику будет Джеймс Палмер. Кто бы сомневался!

На дне

И закрутился после этого разговора маховик истории увлекательного журналистского расследования, в процессе которого биограф кровавых действий безжалостного маньяка посетит все самые темные и злачные места самого темного и злачного района Нью-Йорка.



Сержант спит, служба идет!



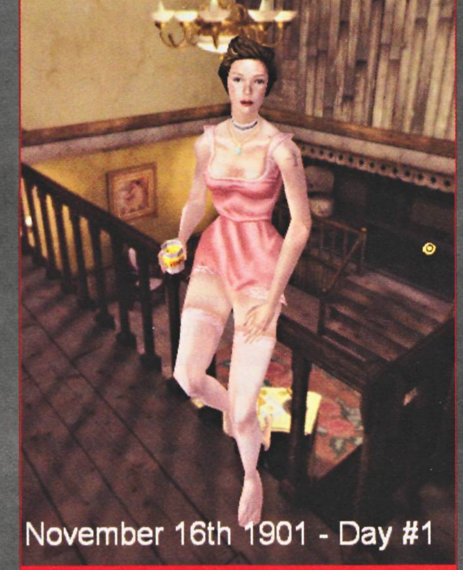
Главный редактор. Так переживает за тиражи газеты, что порой закрадывается вопрос, а не по его ли заказу работает Джек-Потрошитель?

Palmer, your chronical goes to press tonight!

Бордели, обшарпанные полицейские участки, дешевые кабаре, ночлежки, подворотни, со следами крови недавних жертв на стенах, проходные дворы из ниоткуда в никуда... Джек-Потрошитель не даст главному герою скучать. Работать придется буквально круглые сутки. День, как правило, состоит из посещений полицейского участка, экспертов из детективного агенства Ната Пинкертона и прочих господ, занимающих сравнительно высокое социальное положение в этом падшем мире. Вечером же надо забежать в редакцию, чтобы успеть подготовить к моменту сдачи номера очередной эпизод кровавого сериала. А дальше начинается самое интересное. Ночь. Путешествие по следам неуловимого убийцы, пусть порой и ложным, заведет нашего героя в сети самых захватывающих ситуаций. И настолько велика будет настойчивость и сообразительность Паркера, что сам убийца вступит с ним в одностороннюю переписку, видимо, признав в любопытном журналисте достойного соперника. Помимо погони за убийцей дня сегодняшнего, придется и заняться установлением связи, если таковая найдется, между событиями в Нью-Йорке и преступлениями, совершенными в Лондоне более дюжины лет назад. Чтение архивных документов, экспертиза почерка и прочая бумажная работа, станет неизбежным этапом поисков Джека-Потрошителя.

Не лишена игра и романтической составляющей. Буквально на крови зародится светлое чувство между главным героем и солисткой местного кабаре - очаровательной и талантливой ирландской девушкой с романтическим именем Эбигейл, которая по совместительству является еще и близкой подругой второй жертвы.

Каким образом будет разрублен этот узел сюжетных линий? Играйте и сами все узнаете.



Ей еще повезло. Работает в борделе. А там такие секьюрити!

Факты и только факты!

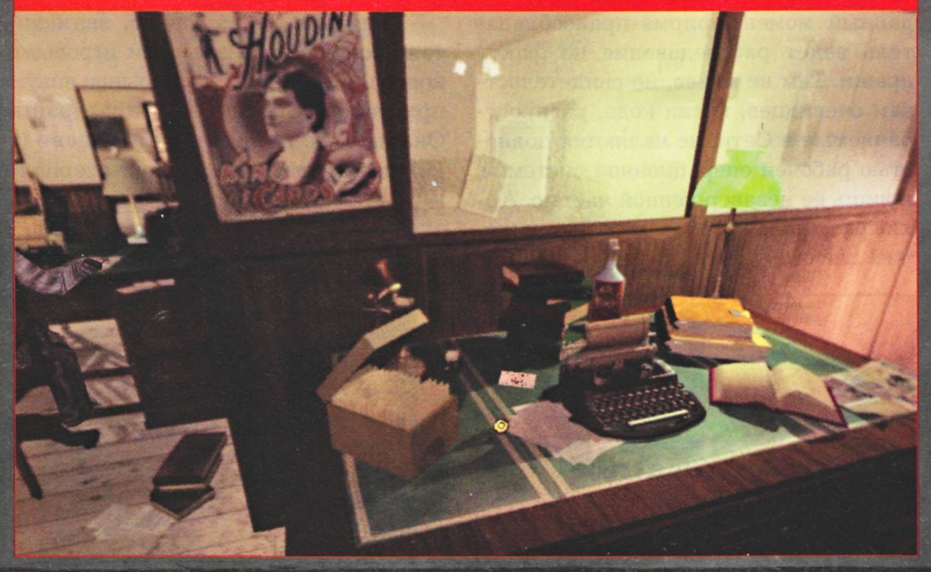
Затерявшееся в первой части статьи сравнение Jack The Ripper с хитом недавнего прошлого Post Mortem абсолютно обосновано: игровая механика, графика, атмосфера погони за призраком - все это роднит обе игры. Но как ни странно, в этом сравнении и кроются все основные недостатки исследуемой адвентюры, ибо практически по всем критериям новичок проигрывает старожилу. Но рассмотрим все претензии подробнее.

Графика. Да, все очень похоже, и в целом очень даже неплохо, но уж слишком разнится у Jack the Ripper хорошее качество проработки интерактивных персонажей с частенько встречающимися посредственными интерьерами местных локаций. И это факт.


Мисс Эбигэйл! Если бы вы знали, как она поет!

Атмосфера. Да, атмосфера таинственного ужаса неплоха, однако надо признать, что этому немало способствует место действия игры, но все же и по данному компоненту сага о реальном маньяке не дотягивает до пугающей мистики фешенебельных районов Парижа. И это тоже факт. Так что, если вы не играли в Post Mortem, то это скорее даже плюс, и неприятные эмоции на тему "А раньше было лучше!" вас не потревожат.

Но, затронув недостатки, надо рассказать и о достоинствах, благо они есть и о них должно упомянуть. Как же блестяще реализованы такие, казалось бы, незначительные, но определяющие отношение к игре детали, как, например, концерт в кабаре. Зайдя поздним вечером в подобного рода заведение, Палмер может послушать народные ирландские песни в исполнении мисс Эбигейл. В такие моменты хочется забыть про все расследования и примоститься у стойки бара со стаканчиком ирландского виски и просто-напросто отдохнуть. А заголовки статей, посвященные деятельности Потрошителя! Насколько они интригуют, даже когда, казалось бы, писать просто не о чем, А возьмем, например, фактическую составляющую. В Jack the Ripper со скрупулезной точностью представлена вся информация о трагических событиях в Лондоне в 1888 году. Более того, в игру введены даже такие интересные вещи, как реальные улики вроде известного письма Джека-Потрошителя в английские газеты, после которого убийца, собственно, и стал известен под этим пугающим прозвищем. И таких впечатляющих деталей в игре великое множество.

Тот самый стол, та самая пишущая машинка, та самая поллитра


Что ж, если бы не одно "но" в виде уже опостылевшего проигрышного сравнения с Post Mortem, получила бы игра оценку "отлично" и соответствующий рейтинг. Но по вышеупомянутой причине - всего лишь "хорошо". Ладно, "хорошо с плюсом"!

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей БУТУСОВ
Андрей ИВАНОВ
Horse With No Name

СНОВА ПОКОРЯЕМ PCI



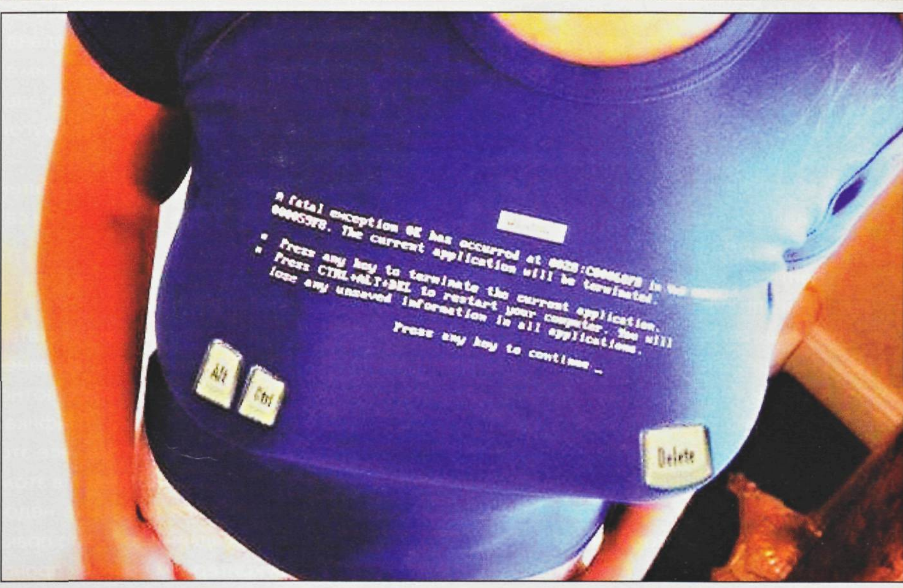
Компания ATI обнародовала первые характеристики своих будущих чипов - R420 и R423. Если о R420 нам уже приходилось слышать (он приходит на смену R350 - Radeon9800), то R423 - это новинка, призванная завоевать рынок поддержкой шины PCI. Итак, основные характеристики: 0,13-микронный процесс, около 160 млн. транзисторов, частота процессора - около 500 Мгц, 8 конвейеров, 256-битная шина памяти (скорость около гигагерца!), 256 Mb GDDR3, шесть вертексных "движков". Информации о дате релиза новых GPU от ATI пока нет. - *А.Б.*

СТО ЛЕТ НЕ СРОК

Компания Kodak разработала и выпустила на рынок новую фотобумагу. Основной изюминкой новинки является срок хранения напечатанных на ней фотографий - более 100 лет! Такое длительное время смогут просуществовать созданные вами снимки, причем для печати не требуется каких-либо сверхдорогих устройств, а для хранения - специальных условий. Ultima Picture Paper во многом отличается от своих предшественниц, хотя и имеет такую же основу - галоид серебра. Изюминкой являются дополнительные пять слоев - два снизу и три сверху, в которых используются специальные фиксирующие добавки и керамические наночастицы для закрепления краски. Бумага выпускается в трех вариантах - 4x6", 5x7" и 8,5x11". В продажу новинка поступит в этом месяце. - *А.Б.*



MICROSOFT ШАГАЕТ К ЗВЕЗДАМ

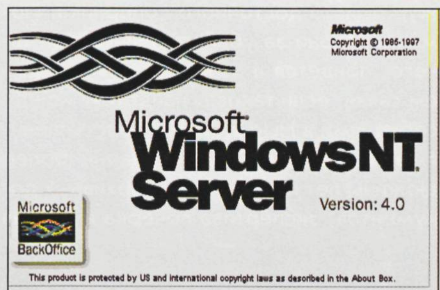


Американские ученые занимаются разработкой "мобильной" операционной системы, которая позволит роботам-марсоходам в будущих экспедициях более удачно исследовать поверхность Красной планеты. Новое поколение киборгов будет помогать собирать более точные данные о геологических особенностях поверхности Марса. "Киборг-астробиолог", оборудованный портативным ПК, камерой, дисплеем, мышью в форме пальца и клавиатурой, будет управляться... модифицированной системой Microsoft Windows. Первый тестовый образец новой "межпланетной" ОС был протестирован на снимках, полученных штатовским зондом Pathfinder в далеком 97-м году прошлого века. Система уверенно определяла рельеф марсианской поверхности, отличая скалы на горизонте от каменных россыпей в 20-и метрах. Будем надеяться, что для космических "вояжей" слово BSOD (blue screen of death - синий экран смерти) станет столь же древним и подзабытым, как первый искусственный спутник земли. - *А.Б.*

У-ТЕ-КАЙ...

В прошедшем месяце компания Microsoft официально заявила об утечке части кода ОС Windows 2000 и Windows NT во Всемирную паутину. Том Пилла (Tom Pilla), официальный представитель компании, заявил, что куски рабочего кода были украдены и "незаконно выложены в интернет". В данный момент фирма-правообладатель ведет расследование по факту кражи. Тем не менее, по свидетельствам очевидцев, куски кода, распространяемые в Сети, не являются полностью рабочей операционной системой, а лишь ее незавершенной частью. Архив размером 203 мегабайта был выложен для свободного скачивания в файлообменных сетях и IRC и при распаковке занимает 660 мегабайт, что равняется одному CD. По заявлениям Microsoft, размер исходного кода Win2K составляет около 40 Гб, а следовательно, то, что предлагается скачать, - лишь малая его часть. В очередной раз миф о неуязвимости софтверного гиганта был опровергнут, но, тем не менее, будем надеяться, что виновников "торжества" ждет соразмерная "награда" в суде. - *А.Б.*





ПРИСТАВКА-ОРИГИНАЛ

Компания Jakks Pacific, знаменитая своими оригинальными игровыми консолями, выпустила на рынок новую приставку Spongebob Squarepants. Она названа по имени популярного (у них на Западе) детского мультсериала



и является не просто джойстиком, а "полновесной" приставкой. Внутри этого зеленого чуда "зашито" 5 восьмибитных аркадных игр, которые не оставят безучастным ни одного малыша. - *А.Б.*

ДВУХКАНАЛЬНОСТЬ ОТ VIA



Компания VIA наконец-то осчастливила своих поклонников выпуском нового набора логики KT880 - VT8237 для плат под процессоры AMD Athlon XP. Основным плюсом нового чипсета является встроенный контроллер DualStream64, работающий с оперативной памятью стандартов DDR400 и DDR333 в двухканальном режиме, при этом общий объем памяти достигает 8 Гб. В остальном характеристики нового чипсета ничем не отличаются от предшественника KT600: поддержка CPU Athlon XP с частотой шины 333 и 400 Мгц, графической шины AGP 8x и 4x, работа с южным мостом по протоколу V-Link (скорость передачи данных до 533 Мб/с). Выпуск материнских плат на KT880 анонсировали такие фирмы, как Gigabyte, Abit, DFI, Epox, MSI и другие. - *А.Б.*



GRANTSDALE НЕ ЗА ГОРАМИ

Компания Intel в лице вице-президента Рэнди Вильгельма во время визита в Тайвань, посвященного продвижению нового набора логики Grantsdale, приоткрыла завесу тайны над возможностями нового чипа. Официально запланированный на середину второго квартала Grantsdale будет поддерживать шину PCI Express, оперативную память стандарта DDR2 и нести на борту звуковой контроллер Azalia и контроллер беспроводных сетей стандарта 802.11b/g. Крупные производители чипов памяти, такие, как Micron Technologies, Elpida Memory, Infineon Technologies, заявили о намерении увеличить в третьем квартале объемы выпуска памяти DDR2, чтобы удовлетворить потребности рынка, на который выйдет Grantsdale. Вице-президент Intel тактично умолчал о ценах на память стандарта DDR2, но уже сейчас известно, что их стоимость будет минимум в два раза выше предшественницы. На данный момент компании-производители материнских плат планируют выпускать на рынок "гибридные" продукты, умеющие работать с памятью обоих поколений. - *А.Б.*

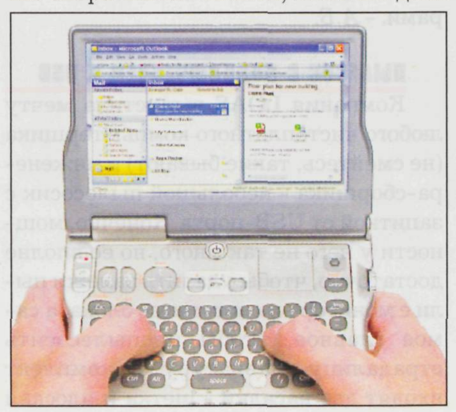


ЛАТАЕМСЯ, СНОВА И СНОВА

Microsoft сообщила об очередной ошибке, обнаруженной, как в последних версиях ОС, так и в довольно старых и давно пылящихся на полке. Дыра позволяет взломщику получить свободный доступ к персональной информации пользователя, хранящейся в системе. Баг присутствует в Windows NT (все версии), XP (все версии, включая 64-хбитную) и 2003 Server (также включая 64-хразрядный вариант). Ошибка была обнаружена в библиотеке ASN.1 (Abstract Syntax Notation 1), которая предназначена для работы с телекоммуникационными протоколами. Используя эту прореху, хакер может вызвать ошибку переполнения буфера, а затем получить привилегии администратора на атакованной машине. Став сисадмином, он может проводить любые действия на подконтрольном ПК: просматривать, редактировать и сохранять персональную информацию пользователей, создавать новые и удалять существующие учетные записи, устанавливать и запускать новое ПО и прочее. Компанией выпущен соответствующий патч, устраняющий эту проблему. - *А.Б.*

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ "ПИСЮК"

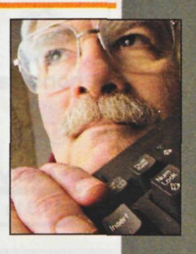
Миниатюрный ПК от компании Vulcan, ранее известный как MiniPC, сменил свое название на FlipStart. Малютка работает под управлением Windows XP Home или Professional Edition. Компьютер пока не поступил в продажу, и стоимость его не известна, зато доступны основные характеристики: процессор с частотой 1 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, жесткий диск на 30 Гб, встроенное видео с 3D-ускорителем и памятью 8 Мб, полнофункциональная клавиатура, 5,6" HDTV дисплей с разрешением 1024x600 точек, встроенные Wi-Fi адаптер, порт USB 2.0, микрофон и динамик, цифровая 1,3 мегапиксельная камера. Питаться устройство будет от литиево-ионной батареи. Заряда хватит на 2-6 часов работы в зависимости от емкости. И это все при весе в 450 г и миниатюрных размерах - 148x101x26 (ДхШхВ). Не терпится увидеть малыша в деле, ждем релиза. - *А.Б.*



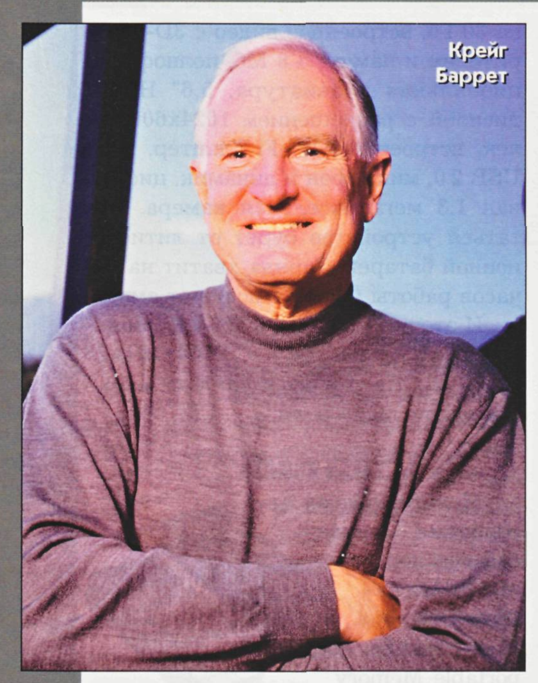
ПАРОЛЬ "РЫБА-ПАМЯТЬ"

Международная Ассоциация универсальных переносных типов памяти (Universal Transportable Memory Association - UTMA) объявила о создании нового стандарта флэш-карточек, для работы с которым не требуются дополнительные шнуры, адаптеры или кард-ридеры. Новая память зовется Flash Internal Semiconductor Harddrive, сокращенно FISH. С первого взгляда фиш-карточка кажется всего лишь USB 2.0 совместимой "флэшкой" в тонком корпусе, на самом деле сам носитель намного меньше, чем SD или xD карточка, и лишь заключен в корпус размером в ширину и толщину чуть больше USB-коннектора, а длиной около 1 дюйма. Основные преимущества нового носителя - скорость обмена данными 10 Мбит/с, возможность записи потокового видео, большой объем, хорошая совместимость и невысокая цена. На данный момент легко достигается емкость в 2 Гб, а к концу этого года обещают выпустить носитель размером 16 Гб. FISH-память откроет новые возможности для разработчиков фото- и видеокамер, позволив уменьшить размеры аппаратов, снизить их цену и улучшить совместимость. Устройство не требует драйверов ни в одной из существующих операционных систем. Первые образцы должны появиться в середине второго квартала этого года. Похоже, скоро придет время, когда мы сможем хранить операционную систему и все любимые файлы на одной "флэшке" размером чуть больше почтовой марки. - А.Б.

ПЕНСИОНЕРЫ МИРОВОГО ЗНАЧЕНИЯ



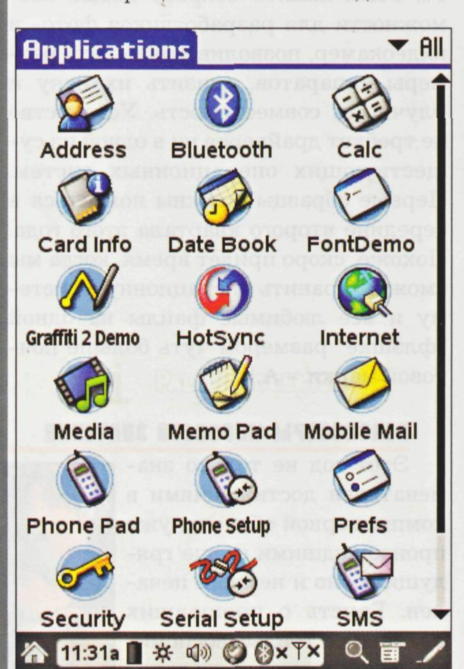
Этот год не только знаменателен достижениями в компьютерной области, уже произошедшими и еще грядущими, но и немного печален. Грусть о прошедших временах и теплые воспоминания вызывают у нас такие



имена, как Дэвид Брэдли (David J. Bradley) и Крейг Баррет (Craig R. Barrett). Эти люди стояли у истока того, что называется персональный компьютер. Дэвид был в числе двенадцати людей, разрабатывавших IBM PC в далеком 1980 году. В числе прочих, инструкцией запрограммированных в первый ПК, была и знаменитая комбинация "из трех пальцев" - Ctrl+Alt+Del. Придумал и претворил в жизнь ее именно Дэвид. Теперь мы пользуемся ею практически ежедневно. Крейг Баррет довольно длительное время стоял у руля другого гиганта индустрии - компании Intel. Именно под его руководством компания достигла столь разительных успехов. Огромное спасибо этим людям за то, что они сделали для индустрии. - *А.Б.*

"КОБАЛЬТОВАЯ" ОПЕРАЦИОНКА

В Сеть утекли первые скриншоты новой операционной системы для "наладонников" - Palm OS 6, кодовое название Cobalt. Новая операционка претерпела несколько косметических улучшений в сторону повышения функциональности. На командную панель в нижней части экрана теперь вынесены: время, кнопки Home, Find и Menu, контроль яркости и уровня громкости, статус беспроводного подключения, сила сигнала, заряд батареи и многое другое. Глобальный редизайн интерфейса грядет в первом обновлении к новой ОС. - *А.Б.*



МИНИ-IPOD



Компания Apple выпустила на рынок миниверсию своего популярного плеера iPod. Новинка зовется iPod mini, и основным ее достоинством являются действительно миниатюрные размеры: 3,6"x2"x0.5", вес в 104 г и довольно приличный объем встроенной памяти - 4 Гб, что примерно соответствует 1000 музыкальных композиций. В связи с

2.4"
2.0"
4.1"
3.6"
Customizable menu
Backlit screen
Touch buttons
Touch wheel
ClickWheel
Remote port & Headphone jack
Hold switch
0.62"
0.5"

высокой ценой (~$250) на mini специалисты прогнозировали небольшие объемы продаж, но, тем не менее, на момент выпуска зафиксировано более 100 тысяч предварительных заказов. Кроме 4Гб версии, выпущены еще версии Small с емкостью накопителя 15, 20 и 40 Гб. Они отличаются чуть более крупными размерами и большим весом. Из-за объемов хранимой информации приходится жертвовать размерами. - *А.Б.*

ПЫЛЕСОС С ПОДКЛЮЧЕНИЕМ К USB

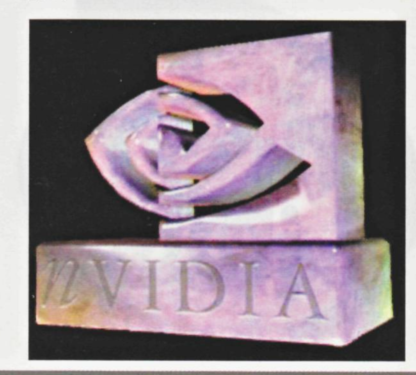
Компания LOAS выпустила мечту любого чистоплотного компьютерщика (не смейтесь, такие бывают) и инженера-сборщика - небольшой пылесосик с запиткой от USB-порта. Конечно, мощности у него не так много, но ее вполне достаточно, чтобы удалить залежи пыли с монитора и системного блока, а самое главное, чтобы пропылесосить страдалицу-клавиатуру. В комплект входят две насадки - щетка и плоская



трубка для труднодоступных мест. К сожалению, в системе аппарат никак не опознается. На нем есть собственный выключатель, чтобы им можно было пользоваться без отключения от ПК в течение длительного времени. Вес малыша всего 63 грамма, так что рука держать не устанет. Вперед! К борьбе за чистоту рабочего места в целом и ПК в частности. - *А.Б.*

NVIDIA ЗАВОЕВЫВАЕТ PCI EXPRESS

NVIDIA официально анонсировала линейку видеокарт для шины PCI Express. Новые карты будут выпускаться под брендом - Geforce PCX. На данный момент есть достоверная информация как минимум о четырех продуктах этой линейки: GeForce PCX 5950 - PCI Express аналог GeForce FX 5950, GeForce PCX 5750 - PCI Express аналог GeForce FX 5700, GeForce PCX 5300 - PCI Express аналог GeForce FX 5200 и GeForce PCX 4300 - PCI Express аналог GeForce4 MX. По предварительной информации, чипы, поддерживающие шину PCI Express, получат и новую заводскую маркировку. На данный момент компания NVIDIA поставила около тысячи пробных чипов своим партнерам сразу после утверждения на конференции в Тайбэе (остров Тайвань) своей линейки видеокарт у крупнейших производителей материнских плат. "Мамы" с поддержкой PCI Express должны появиться во второй половине текущего года благодаря таким фирмам, как Albatron, AOpen, ASUS, Chaintech, Gainward, Gigabyte, MSI, Palit, Sparkle и другим. - *А.Б.*



PRESCOTT В ШИРОКОЙ ПРОДАЖЕ

В широкой продаже появились первые процессоры Pentium 4 на ядре Prescott. Стоимость новинок немногим отличается от своих предшественников,



правда, в меньшую сторону. Напомним, что новые CPU с ядром Prescott отличаются увеличенным в два раза кэшем второго уровня (теперь он равен 1 Мб) и новым набором инструкций SSE3, улучшающих работу процессора в мультимедийных приложениях и ускоряющих обработку комплексных чисел. - *А.Б.*

ГОЛОГРАФИЯ ГДЕ-ТО РЯДОМ

Компания NTT (Nippon Telegraph and Telephone Corp) планирует в 2005 году поставить на коммерческую основу производство и распространение голографических носителей информации и устройств для работы с ними. Похоже, в скором времени мы сами сможем пользоваться тем, что раньше видели лишь в фантастических фильмах. NTT уже заявила о создании носителя Info-MICA (Information-Multilayered Imprinted CArd) емкостью 1 Гб, в ближайшем будущем планируется увеличить объем хранимой информации до 10 Гб. Миниатюрный носитель размером с почтовую марку состоит из сотни прозрачных слоев пластика, на каждом из которых записана 2D-картинка, несущая в себе закодированную информацию. При помощи небольшого устройства информация со слоев может считываться узконаправленным лазерным лучом и после декодирования превращаться в удобочитаемый текст или музыку или видео. На данный момент NTT не привнесла ничего нового в процесс изготовления карточек и записи на них информации. Более того, до сих пор не решена проблема многоразовой записи информации на носитель. Но, по мнению японцев, это даже хорошо, поскольку носители можно штамповать исключительно на производстве, а следовательно, информация с них не сможет быть скопирована, что защитит авторские права ее обладателей. Плюс новой технологии в том, что стоимость носителя будет невысока - доллар-полтора, а считывающего устройства - на порядок дороже (10-15 у.е.). Голографические "чтецы" могут встраиваться в КПК, ноутбуки, мобильные телефоны, системы глобального позиционирования, что позволит японскому медиамагнату, помимо продвижения голографической технологии, еще и неплохо нажиться на новинке. А мы будем ждать 2005 года. Будущее почти рядом, только руку протянуть - и ты в голограмме. - *А.Б.*





НА ТЕКУЩЕЙ МОДЕЛИ N-GAGE СТАВЯТ КРЕСТИК?

В октябре прошлого года самый крупный продавец подобных товаров в США, компания GameStop, снизила цену финского девайса сразу на $100. Дискаунты продолжились и в дальнейшем, но к буму продаж эти меры не привели. Тем более что обзоры выпущенных для N-Gage игрушек тоже не отличались изобилием положительных оценок.

В результате GameStop приняла решение снять N-Gage с продажи в 450 точках (примерно треть торговой сети компании).

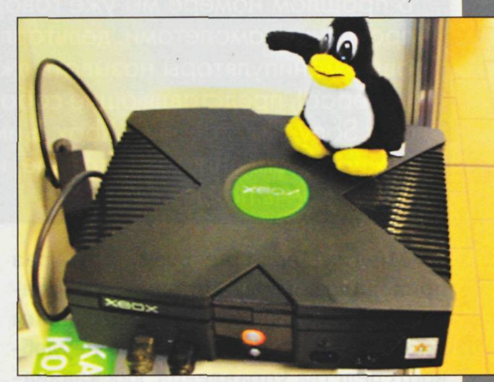
Сейчас все ждут следующего шага от Nokia, которая, судя по всему, не собирается зацикливаться на судьбе именно этого варианта минприставки. По слухам, очередное поколение устройства будет представлено публике еще до выставки E3.

Эти слухи нашли подтверждение со стороны представителя Nokia Илке Рейскиннена, который заявил в недавнем интервью, что "... мы учимся быстро. Циклы выпуска наших устройств отличаются от тех, к которым привыкла игровая индустрия. Наша стратегия прозрачна - нужно больше девайсов". - *HWNN*



КАКИМ ЖЕ БУДЕТ XBOX2?

В прошедшем месяце появились новые сведения касательно готовящейся в недрах Microsoft приставки следующего поколения Xbox2. Самое главное то, что



релиз ее перенесен на конец 2005 года, чтобы успеть раньше PlayStation 3 от Sony, которая появится в 2006 году. "Начинку" же домашней консоли от Microsoft составит новый 64-битных процессор от IBM; видеочип у консоли будет от компании ATI в виде специально адаптированной версии разрабатываемой сейчас серии R400. Кроме этого, в Xbox2 также планируется установить 256MB DDR RAM (512MB, если Sony предложит аналогичное количество в PS3) и DVD-ROM. Не обойдется и без поддержки всевозможных видеоформатов, широкоэкранных телевизоров (HDTV) и режимов фильтрации изображения Anti-Aliasing.

Самая же интересная особенность заключается в том, что пока не планируется включать в Xbox2 никакого жесткого диска, если, конечно, Sony не предложит в PS3 обратного. По замыслу создателей игровой системы, различная полезная информация, например, дополнительный контент для игр, сохраненные игры, карты и прочие скачанные вещи, будут храниться на картах flash-памяти большой емкости. - *А.И.*

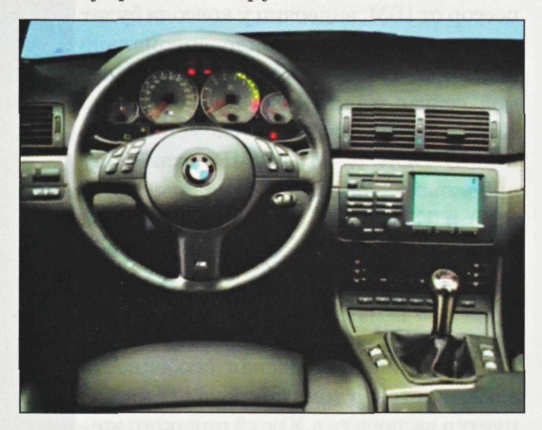
Андрей БУТУСОВ

А дорога серою лентою вьется...

Крепче за шоферку держись...
Народная мудрость

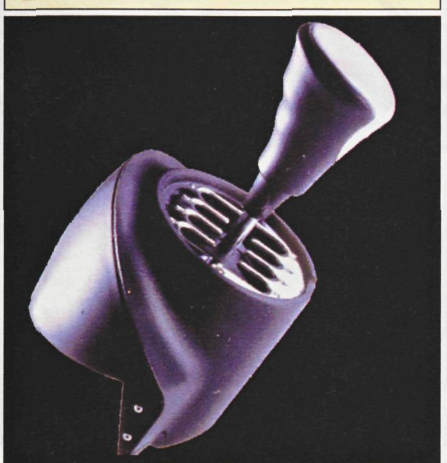
В прошлом номере мы уже говорили о джойстиках, точнее, о той их части, которая предназначена для управления самолетами, дельтапланами и прочей летающей и плавающей техникой. У нас принято все игровые манипуляторы называть джойстиками, хотя на самом деле существует строгое деление: геймпады (gamepad), представляющие собой небольшие планшеты с определенным набором кнопок, ими оборудованы Sony Playstation 2, Xbox и им подобные приставки; джойстики (joystick), состоящие из рукоятки, подвижно укрепленной на станине, и предназначенные больше для полетов, чем для аркад; и рули (wheel), о которых речь пойдет сегодня.

Многим, если не всем, хоть раз приходилось играть в гонки. Автогонки. Ну и, конечно же, всем игравшим хотелось избавиться от столь неудобного средства управления, как клавиатура. Если нельзя полностью воссоздать кокпит гоночного болида или кабину роскошного авто, то уж точно можно приобрести нормальный орган управления - руль.



Есть настоящие маньяки-автогонщики, которые полностью воссоздают рядом с компьютером модель кабины полюбившегося авто. Для этого существуют такие экзотические для обычного игрока приспособления, как полная копия всех педалей (сцепление, тормоз и газ) и полноценная коробка передач. Такое решение предлагает, например, фирма ACT Labs и ее RS Shifter. Однако мы не будем столь углубляться в пучину автострастей, а поговорим о рулях, доступных на российском рынке на данный момент.





Конфигурация тестового стенда

Материнская плата - Gigabyte GA-7N400 Pro II F5 (есть порты USB 2.0)
Процессор - AMD Athlon XP 1700+ @ 2700+ (2.21 Ghz)
Видеокарта - Albatron Ti4680XP 128 Mb
HDD - IBM DTLA307020 20 Gb 7200 rpm
Звук - Creative SB Live! 5.1
ОС - Windows XP SP1
В качестве тестовых использовались такие игры, как "Дальнобойщики 2", Need for Speed: Underground, F1 2002 и NASCAR Thunder 2003, за что им огромное спасибо.

Итоговая оценка вычислялась, исходя из следующих параметров:

эргономика - оценивалось удобство руля в игре: доступность всех кнопок, адекватность рычага переключения скоростей, положение руки на рулевом колесе, ухватистость и цепкость "баранки" (не скользит ли в руке, не мешаются ли кнопки). Вес оценки в общей - 20%;

надежность - эта оценка отражает качество сборки, наличие защитных кожухов на движущихся частях, потенциально опасных элементов и функций (силовая отдача). Вес оценки в общей - 30%;

функциональность - оценка зависела от количества доступных каналов, наличия педалей, числа кнопок, дополнительных возможностей (force feedback, отдельная рукоятка переключения скоростей). Вес оценки в общей - 40%;

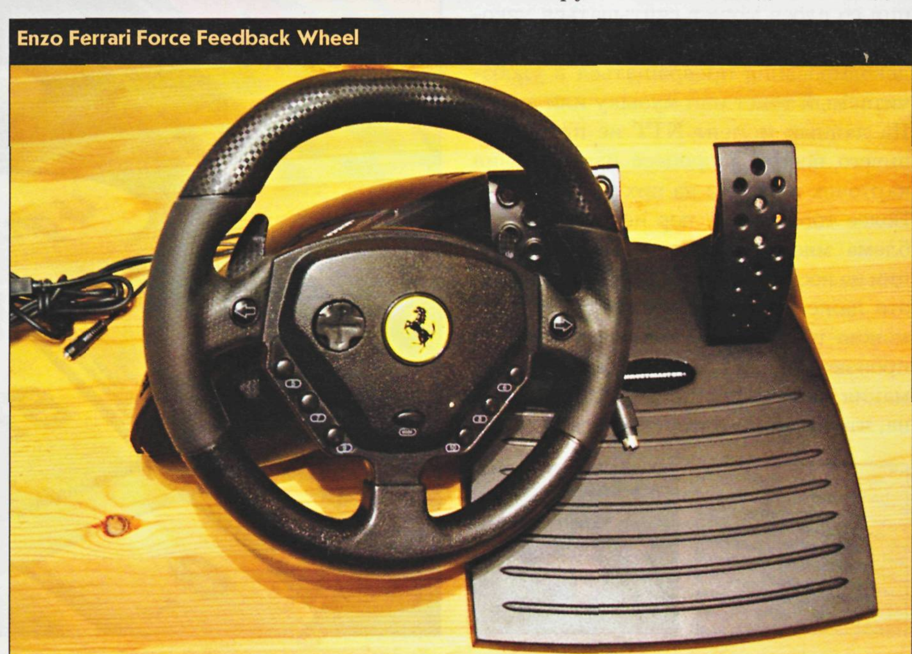
установка/настройка - рассматривалась простота и удобство установки (по какому интерфейсу подключается, требуется ли наличие специальных драйверов, идет ли ПО в комплекте и подходит ли оно), отсутствие сбоев при работе, наличие специальных утилит для калибровки джойстика и перепрограммирования кнопок, проверялась возможность установки без дополнительных драйверов (Plug'n'Play). Вес оценки в общей - 10%.

Thrustmaster

Enzo Ferrari Force Feedback Wheel

Данная модель является точной копией рулевого колеса одной из моде-

Enzo Ferrari Force Feedback Wheel



Характеристики Enzo Ferrari Force Feedback Wheel

Кнопки - 9 штук + 8-позиционный джойстик и 4 подрулевых рычага
Переключатель видов - есть (8-позиционный)
Педали - есть
Force Feedback - есть
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - точная реплика руля Ferrari
Цена - $115

лей Ferrari. Однако от своего более богатого оригинала отличается карбоновой "рабочей" поверхностью с двумя прорезиненными вставками. Кнопки расположены на рукояти не очень удобно: чтобы дотянуться до нижних, приходится отрывать взгляд от экрана. Баранка достаточно ухватиста, но руки так и просятся перебраться с прорезиненных частей чуть повыше, но там уже карбон, который, к несчастью, имеет свойство проскальзывать в особо напряженные моменты, когда ладони покрываются испариной. Подрулевые рычаги имеют длинный ход, что иногда пагубно сказывается на скорости переключения передач. Педали на наш вкус расположены слишком вертикально (угол наклона близится к 80 градусам) по отношению к полу. Это вызывает легкую усталость ног при длительной игре скоростями в поворотах (как бывает во вторых "Дальнобойщиках"). К тому же, несмотря на обещанную устойчивость, основание педалей ощутимо проскальзывает как по голому полу, так и по ковровому покрытию, на них приходится довольно ощутимо надавливать, чтобы придать устойчивость. И пару слов о "фидбэке". Слово первое: механизм руля весьма шумен и не всегда корректно отрабатывает поверхность дороги. Слово второе: эффект отдачи довольно мягкий, иногда до раздражения; после удара о бордюр не всегда удается снова "поймать дорогу", поскольку руль начинает болтать из стороны в сторону, совершенно неадекватно поведению машины.

Руль отлично распознается системой, но без установки идущих в комплекте драйверов "фидбэк" не работает.

За: точная реплика руля Ferrari, привлекательное название.

Против: цена, неадекватный фидбэк, "скользкие" педали.



Formula Pro Digital Racing Whee

Характеристики Formula Pro Digital Racing Wheel

Кнопки - 4 штуки и 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - нет
Рычаг переключения передач - есть
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - замороченный механизм крепления, прорезиненное рулевое колесо
Цена - $47



Formula Pro Digital Racing Wheel

Перед нами еще одна вершина технической мысли инженеров из Thrustmaster. Несмотря на гордое Formula в названии, с королевскими гонками этот руль не имеет ничего общего. Одной из самых выигрышных для своей категории позиций у руля является прорезиненное рулевое колесо. По такой "баранке" рука никогда не проскользнет, какой бы напряженной ни была гонка. А вот на резиновый "чехол" для рукоятки КПП изготовители, к сожалению, поскупились. Подрулевые рычаги имеют достаточно короткий ход, чтобы быть максимально информативными, а кнопки находятся как раз в нужных местах, не сильно бросаясь в глаза и, тем не менее, всегда оказываясь под рукой. Удобная и довольно увесистая станина педалей ровно ложится на пол, но без крепления идущих в комплекте резиновых ножек изрядно скользит. Сами же педали находятся под слишком большим (около 80 градусов) углом к поверхности пола, и нажатие на них не всегда бывает удобным. А при длительной игре возникают болезненные ощущения в голеностопе. И, тем не менее, руль заслуживает высокой оценки в категории - "Без силовой отдачи". Четкая, слаженная работа всех составляющих частей, уверенное управления виртуальным авто, отсутствие люфта в центральной части и умеренное сопротивление при поворотах выделяют его среди других "не силовых" конкурентов.

За: прорезиненная "баранка", есть рычаг КПП, цена.

Против: нет фидбэка, неудобные педали.

РЕЙТИНГ

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ
НАДЕЖНОСТЬ
ЭРГОНОМИКА
УСТАНОВКА/НАСТРОЙКА

6.6

F1 Force Feedback Racing Wheel

Если вы когда-нибудь мечтали посидеть за рулем настоящей "Форму-

Характеристики F1 Force Feedback Racing Wheel

Кнопки - 8 штук, кнопка центровки, 8-позиционный джойстик и 4 подрулевых рычага
Переключатель видов - есть (8-позиционный)
Педали - есть
Force Feedback - есть
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - точная реплика руля гоночного автомобиля класса Formula 1 из конюшни Ferrari, металлические вставки на педалях, металлические подрулевые переключатели
Цена - $170



F1 Force Feedback Racing Wheel

лы", то с этой "баранкой" от Thrustmaster ваша мечта станет реальностью. Однако стоит сразу отметить, что до реального штурвала, за которым наматывает круги по самым известным трассам Михаэль Шумахер сотоварищи, компьютерному рулю довольно далеко. Хотя в нем и применены металлические составляющие и есть силовая отдача, но сложно поверить, что Шумахеру было бы легко побеждать, отлавливая педали, так и норовящие ускользнуть из-под ног в самый неподходящий момент. Педали обзавелись металлическим вставками, но мало чем отличаются от своих коллег у более дешевых рулей. Да и закреплены они все еще на пластиковых рычагах. Сложно предположить, что, сев за произведенную Thrustmaster'ом "баранку", прославленный "Шуми" смог бы точно понять, какой тип поверхности в данный момент находится под колесами его болида. Скупой фидбэк зачастую лишь легким подрагиванием реагирует на удар в бетонную стену на скорости в 200 км/ч, если реагирует вообще. Порой можно ехать по проселку, как по хайвэю, без единого удара кочкой по амортизаторам. Никакие настройки не дали нам возможности насладиться пилотированием полноценной "Формулы-1". Несмотря на эти недостатки, руль очень удобен в обращении, все кнопки находятся в интуитивно понятных местах и попасть по ним можно с первого раза, без отрыва от происходящего на экране. Руль цепко держит дорогу. Этот руль первым продемонстрировал фидбэк (хотя и хуже, чем после инсталляции рекомендованных программ) без необходимости устанавливать дополнительный софт. Тем не менее, мы установили ПО, и фидбэк стал чуть более акцентированным, но все равно провальным. Жаль. Хороший руль, но вот силовая начинка недостойна того, чтобы на ней красовался логотип "Жеребцов".

За: точная реплика руля F1, металлические подрулевые переключатели и педали.

Против: цена, скупой фидбэк, "скользкие", хотя уже и металлизированные, педали.

РЕЙТИНГ

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ	♦♦♦♦♦♦♦♦	7.8
НАДЕЖНОСТЬ	♦♦♦♦♦♦♦♦	
ЭРГОНОМИКА	♦♦♦♦♦♦♦♦	
УСТАНОВКА/НАСТРОЙКА	♦♦♦♦♦♦♦♦	

Saitek

R80 Sports Wheel

"Saitek пошел в народ", - именно так можно охарактеризовать выпуск этой модели на российский рынок. Основной особенностью R80 служит отсутствие педалей. Да, этот атрибут любого автомобиля дизайнеры сочли лишним и, в угоду понижению цены, избавились от них. Из других запоминающихся моментов стоит отметить полностью пластиковое рулевое колесо с двумя хитроумно припрятанными кнопками. Они мало чем выделяются из общего дизайна, и обнаружить их удается лишь так полюбившимся народу методом "научного тыка". Подрулевые рычаги тоже оставляют впечатление бюджетности конструкции. Их вид навевает чувство некой ажурности и хрупкости, что подтверждается первыми же ощущениями во время игры. Рычаг просто боишься раздавить особо азартным нажатием.

И, тем не менее, из-за своей невысокой цены эту "баранку" можно порекомендовать тем, кто стеснен финансами, но все же хочет в автогонках уп-

Характеристики R80 Sports Wheel

Кнопки - 4 штуки + 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - нет
Force Feedback - нет
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - "Pedal-Free Wheel" (цитата с коробки)
Цена - $35

R80 Sports Wheel



равлять не клавиатурой, а чем-то, хоть отдаленно напоминающим настоящий руль. И рекомендовать хочется уже потому, что, несмотря на утилитарность конструкции, руль достаточно информативен. Нет провалов, когда машина выпадает из-под контроля игрока просто потому, что руль еще не "понял", что вы повернули. Да к тому же установка прошла без всяких драйверов, то бишь присутствует полный Plug'n'Play - еще один весомый плюс в копилку R80.

За: цена.

Против: нет фидбэка, нет педалей, мало кнопок.





R100 USB Sports Wheel

R100 USB Sports Wheel

Характеристики R100 USB Sports Wheel

Кнопки - 2 штуки + 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - нет
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - оригинальная конструкция педалей
Цена - $50

Как и все модели от Saitek, этот руль отличается футуристическим дизайном. Кнопок всего две, но в целом для основных функций такого аскетизма вполне достаточно. Подрулевые рычаги имеют хорошо акцентированный небольшой ход, что позволяет удобно играть передачами. А вот рулевое колесо по информативности подкачало - имеется небольшой люфт (примерно в 1/8 хода), при котором поворот колеса абсолютно никак не сказывается на движении авто на экране, зато потом руль схватывает довольно резко и уверенно, чем вызывает необходимость в привыкании к управлению. Принцип "сел и поехал" здесь не действует. R100 отличается оригинальным дизайном педалей. В отличие от стандартного решения, когда педали расположены как в обычном авто и нажимаются "от себя", в R100 применен новый принцип: газ и тормоз расположены на горизонтальной пластине и нажимать их следует вниз, как бы вдавливая в пол. Основным плюсом такой конструкции является дополнительная фиксация основания педалей при нажатии, но есть и ярко выраженный минус - сами педали невелики в размерах и расположены близко друг к другу, что иногда мешает большой ноге (например, размера "45-го растоптанного") попадать по нужной клавише. R100 - второй руль в тесте без силовой отдачи. Но, несмотря на оригинальный дизайн и наличие педалей, это не самое лучшее вложение капитала. С установкой руля проблем не возникло, но во всех использованных играх нам пришлось вручную переназначать управление.

За: цена; довольно удобные, несмотря на размер, педали.

Против: нет силовой отдачи, люфт рулевого колеса, всего две кнопки.



R440 Force Feedback

Топовая модель от Saitek радует оригинальным дизайном, напоминающим органы управления некоего футуристического авто. Кнопки вынесены на руль и при обычном хвате оказываются как раз под большими пальцами. Но стоит сместить руку чуть выше для более уверенного захвата баранки, и кнопки попадают точно под ладонь - появляется опасность "нечаянного" нажатия. Тем не менее, руль более чем удобен в использовании, хотя прорезиненные вставки стоило бы

Характеристики R440 Force Feedback

Кнопки - 4 штуки + 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - есть
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - оригинальная конструкция педалей, индикаторы силы "фидбэка" на руле
Цена - $125



R440 Force Feedback

расширить или увеличить занимаемую ими поверхность. Индикатор силы отдачи на руле выглядит оригинальным дополнением, но иногда отвлекает взгляд от экрана. Подрулевые рычаги очень точно отзываются на нажатие, ход их невелик, что способствует более быстрому переключению скоростей. Теперь стоит поговорить о педалях. Как было уже сказано выше, их конструкция оригинальна - рычаги "вырастают" не из основания, а располагаются параллельно ему на Т-образной перекладине. По форме они напоминают отклоненные вниз лепестки. Такая форма оправдала себя, педали очень удобно "давить", кроме того, нажатие придает дополнительную устойчивость всей конструкции. Их поверхность цепко прижимается к любому типу покрытия, и педали стоят почти как влитые. Реализация отдачи вновь не порадовала, хотя она и гораздо лучше, чем у Enzo. Отработка неровностей дороги немного жестковата, местами трясет, как на телеге, иногда немного задумчиво обрабатываются повороты. Рулевая колонка плотно крепится к столу пластиковой скобой, а по окончании игры легко снимается. Механизм тихий, его звук не раздражает и после нескольких часов езды. Система сразу обнаруживает руль и сама "подсовывает" ему драйвера, но без установки дополнительного ПО "силовой отдачи" можете не ждать.

За: достаточно удобные педали, тихий механизм.

Против: немного жесткий "фидбэк", отсутствие рычага переключения передач, мало кнопок.



R220 Digital Sports Wheel

Перед нами не что иное, как "облегченная" версия R440. Небольшой редизайн, все те же педали и отсутствие фидбэка. Ну и разница в цене примерно в $30. "Обессиленная" версия, к сожалению, не сильно порадовала. Налицо мертвая зона в первой четверти хода руля и четкая центральная граница, которая при всем желании не позволит вам забыть, как ехать прямо. Ход подрулевых переключателей небольшой и четко очерченный, что позволяет максимально быстро переключать передачи. А вот расположение кнопок, точнее, решение разместить их по две рядом, без какой либо границы, вызывает только недоумение. В запале гонки иногда промахиваешься по так необходимому ручнику и попадаешь, к примеру, по кнопке NOS (закиси азота)... О педалях можно все прочитать выше, однако еще раз отмечу, что, в отличие от трастмастеровских, они не скользят. Между тем, R220 - второй руль в тесте, нормально воспринятый всеми играми без каких-либо дополнительных драйверов.

За: достаточно удобные педали.

Против: нет фидбэка, неудобные кнопки, "провалы" в центральной части.



Характеристики R220 Digital Sports Wheel

Кнопки - 4 штуки + 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - нет
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - оригинальная конструкция педалей, круглая голубая лампа в центре
Цена - $92



R220 Digital Sports Wheel

Logitech

Formula GP Racing Wheel

Скажем сразу, руль не так велик размерами, как хотелось бы. Несмотря на смелые заверения фирмы об эргономичном дизайне и удобстве использования, руль, по меньшей мере, вызывает странные ощущения при вождении. Рука не слишком удобно лежит на стандартном месте, что сказывается на управлении виртуальным авто. При смещении же руки вверх захват становится более уверенным благодаря утолщению рукояти, но для того, чтобы дотянуться до кнопок, приходится отвлекаться "от процесса". Особенно это сказывается при игре скоростями. Замена подрулевых рычагов кнопками (опять же подрулевыми), с одной стороны, себя оправдала: они занимают меньше места и имеют меньший ход. Однако размер их оставляет желать лучшего, и, хотя они элегантно прячутся за изгибами рулевого колеса, при хвате, отличном от задуманного разработчиками, управлять ими становится сущей морокой. Formula GP - последний не "силовой" руль в тесте, и по своим характеристикам он тоже не в первых рядах. В качестве возвратного механизма применена пружина, но она не имеет четкого стопора в центральном положении. Это вызывает беспорядочное вращение руля, если после резкого поворота его выпустить из рук. На движении вашего авто это скажется рысканьем из стороны в сторону и неизбежным "свалом" с траектории поворота. В первой четверти хода рулевое колесо недостаточно точно улавливает движения вашей руки, что ухудшает прохождение поворотов. Тем не менее, разработчикам стоит сказать спасибо за упругость установленной в руле пружины, она достаточно тугая. У игрока не возникает ощущения излишней легкости вращения "баранки", возвратная сила постепенно возрастает, оказывая должное сопротивление руке, так что сложно проскочить нужное положение для входа в очередной резкий поворот. Теперь о педалях. Здесь решение представляется не очень удачным - они безбожно скользят по полу и для уверенной игры приходится ощутимо их прижимать. Также вызывает опасение надежность пластиковой отливки рабочей части: создается ощущение, что долго они не прослужат. С установкой проблем практически не возникло, но идущий в комплекте софт отказался как-либо воспринимать или



Formula GP Racing Wheel

исполненных кнопок. Да и прорезиненная поверхность маловата для длительной езды, когда выделяется море адреналина, а от головокружительных виражей захватывает дух и потеют руки, сжимающие "штурвал". А вот педали остались все теми же - скользят по полу и вызывают массу отрицательных эмоций. Фидбэк у руля тоже не сразу заработал: чтобы добиться силовой отдачи, пришлось переустанавливать идущее в комплекте стандартное ПО (ко всем рулям от Logitech идет диск с софтом).

За: цена, неплохой современный дизайн, "фидбэк".

Против: "скользкие" педали; неудобные подрулевые переключатели.



Характеристики Formula GP Racing Wheel

Кнопки - 4 штуки + 2 подрулевых
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - нет
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - кнопки замаскированы под заклепки на руле, подрулевые рычаги заменены кнопками
Цена - $50

настраивать педали. Тем не менее, играми они распознавались.

За: цена, неплохой современный дизайн.

Против: отсутствие "форс-фидбэка", "скользкие" педали, неудобные подрулевые переключатели.



Formula Force GP Racing Wheel

Данная модель отличается от предшественницы лишь наличием фидбэка. За дополнительные двадцать долларов

Характеристики Formula Force GP Racing Wheel

Кнопки - 4 штуки + 2 подрулевых
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - есть
Рычаг переключения передач - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - в отличие от предшественника, наличие силовой отдачи и "агрессивный" красный цвет
Цена - $70



Formula Force GP Racing Wheel

вы получите возможность насладиться силовой отдачей. Имеется в виду, что руль начнет отражать особенности дороги, но вот делать это он будет хуже, чем топовая модель - MOMO Racing Force Feedback Wheel. По сравнению с MOMO, появятся провалы в управлении, не всегда адекватно будут подхватываться сложные участки дорожного покрытия, и все это приведет лишь к ухудшению управляемости даже самого "чуткого" авто. И, тем не менее, у "форсированной" версии Formula GP есть будущее и гораздо более красочное, чем у "бессильного" собрата. Двадцать дополнительных долларов не только добавили обратную связь, но и улучшили управляемость модели, хотя и не намного. Под стандартный хват "баранка" все еще тонковата и все еще сложно дотягиваться до оригинально



MOMO Racing Force Feedback Wheel

Вершина творчества компании Logitech оправдала ожидания. Кнопок всего шесть, но на них легко

Характеристики MOMO Racing Force Feedback Wheel

Кнопки - 6 штук + 2 подрулевых рычага
Переключатель видов - нет
Педали - есть
Force Feedback - есть
Рычаг переключения передач - есть
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - дизайн от MOMO, полностью прорезиненное рулевое колесо, возможность переставить рычаг переключения передач под левую руку
Цена - $140



MOMO Racing Force Feedback Wheel

размещаются все необходимые функции в использованных для тестирования играх. Кнопки нащупываются, что называется, "без отрыва от производства". Рука удобно располагается в любом месте "баранки", при этом не задевая ни одну из кнопок, но и имея доступ к любой из них. Стоит отметить, что в разработке участвовала фирма MOMO - один из крупнейших европейских производителей колесных дисков, рулей и рукояток КПП. Эргономика колеса просто потрясающая, а прорезиненный корпус не позволит соскользнуть даже сильно вспотевшей руке. Рулевая колонка крепится на три точки опоры при помощи винтов, два из которых хитроумно спрятаны под декоративной крышкой, а третий прижимает конструкцию снизу. Подрулевые рычаги имеют короткий ход, но, благодаря наличию отдельно рукоятки КПП, практически не используются (если вы, конечно, не назначите на них другие функции). Педали установлены на массивном основании, снабженном отщелкивающейся панелькой с небольшими шипами, которая уверенно цепляется за ковровое покрытие и твердо удерживает блок на месте. Педали расположены под небольшим углом (примерно 30 градусов) к основанию и не вызывают дискомфорта при длительном использовании. Теперь о force feedback'е. Игровой контроллер практически безупречно передает ощущения от дороги. Проселок "бьет" по рукам, как в жизни, а наезд на бордюр отдается толчком вверх. Замечаний найти не смогли, сколь ни пытались. Как и любой современный игровой контроллер, MOMO Racing Wheel требует установки драйверов для корректной поддержки силовой отдачи. Но даже несмотря на это все использованные нами в процессе теста игры сразу правильно определяли органы управления этого руля. Еще один плюс в копилку Logitech.

За: удобные педали, переставляемая рукоятка КПП, прорезиненное рулевое колесо.

Против: цена.



Вывод

На данный момент на рынке существует вагон и маленькая тележка разнообразных джойстиков-рулей. В их разнообразии сложно определиться. Сложно выбрать тот, который на длительное время составит вам компанию в виртуальных гонках. Если вы стеснены бюджетом, то лучшее приобретение - Formula Pro Digital. Несмотря на отсутствие отдачи и сложный механизм установки, остановив на нем свой выбор, вы не прогадаете. Если же вы хотите получить максимальные впечатления, отличный фидбэк и великолепную управляемость, ответ однозначен - Logitech MOMO Force Feedback.

Рули на тестирование предоставили:

- Компания "Алас", тел. (095) 913-9802, 916-9802, www.alas.ru
- Компания "Алион", www.thrustmaster.ru
- Компания "Игалакс", тел. (095) 488-2474, www.saitek.ru
- Компания Logitech, www.logitech.com

Гнэл "=SF=Glan" УНАНЯН

Школа пилотов - часть 1

Многопользовательский режим "Ил 2: Забытые Сражения": матчасть, настройки и управление

Товарищи военлеты, если вы уже освоили азы пилотирования, уверенно взлетаете и садитесь на большинстве типов самолетов и более-менее прилично стреляете, пришло вам время вступить в действующие боевые части и принять участие в сетевых сражениях.

Хочу сразу заметить, что встретиться в небе с живым противником и подбить бота в простом редакторе - совсем не одно и то же. Поэтому рекомендую отнестись к нашим занятиям со всей серьезностью. Вольно, садитесь, и приступим к нашей первой теме.

Занятие первое. Матчасть

Вылет в онлайн потребует некоторых приготовлений, которые мы и рассмотрим.

Во-первых, вам потребуется выход в интернет. Что касается качества связи, то "Ил-2:ЗС" более требователен к стабильности, чем к скорости канала. Для нормального пилотирования вполне достаточно 28,8 К, а при скорости 56 К вы не будете испытывать совершенно никаких неудобств. Поэтому даже если у вас быстрый канал, рекомендую не выставлять в сетевых настройках "Ил-2:ЗС" значение параметра "соединение с интернет" больше 56 К. Если вы пользуетесь для соединения с сервером каким-либо клиентом, то выставлять настройки соединения надо в самом клиенте. Максимальный пинг до сервера, при котором можно нормально летать, составляет 500 мс.

Во-вторых, необходимо пропатчить ваш "Ил-2:ЗС" до актуальной версии. Текущая версия "Забытых Сражений" - 1.22. Скачать патчи можно и с официальной страницы по адресу http://www.games.1c.ru/il2/file.htm, но ввиду значительного размера быстрее и выгоднее их брать с дисков "Навигатора". Патч 1.21 находится на DVD-диске "Нави" №1'2004.

В-третьих, настоятельно рекомендую обзавестись наушниками с микрофоном. Групповой вылет в составе эскадрильи немыслим без радиообмена.

Кроме того, необходимо скачать и установить несколько полезных программ. Давайте разберем каждую из них отдельно в порядке важности.

Прежде всего, нам понадобится клиент HyperLobby. Скачать его текущую версию 3.5.60 можно по адресу http://hyperfighter.jinak.cz/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=2. Там же, на сайте HyperFighter, необходимо зарегистрироваться в качестве пользователя этой замечательной утилиты. Hyper-Lobby – это клиент, позволяющий быстро и без проблем подключиться к серверам практических всех существующих авиасимуляторов. При первом запуске программа должна обнаружить на вашем компьютере папку, в которой расположен "Ил-2:ЗС". Не всегда ей это удается, что ж - придется указать вручную. Когда Hyper-Lobby запустится, в правом верхнем окне выберите строку "For-gotten battles" (многие ошибочно выбирают опцию IL-2 Shturmovik и получают сообщение об ошибке) и введите имя и пароль, полученные при регистрации на HyperFighter. На данный момент в HyperLobby имеется 10 комнат. По умолчанию мы попадаем в "General". В окне слева отображается список дуэльных серверов, так называемых догфайтов. Кликнув левой кнопкой мыши на любом из них, можно вызвать окно, где отобразятся настройки реализма, принятые на данном сервере, список пилотов и пинг до сервера. Если вас все устраивает – жмите на "Join This Session" и в бой! Напоследок - только одно замечание. Летать в Сети с выставленным по умолчанию именем "Иванов "Ваня" Иван" считается дурным тоном. Если вы соединяетесь непосредственно из "Ил-2:ЗС", не поленитесь заранее создать собственный профиль. HyperLobby поддерживает несколько разных типов игры, но их мы обсудим позже. Для начинающего сетевую карьеру пилота дуэль – самый подходящий режим. Догфайт - это всегда высокая динамика, много адреналина и лучший способ почувствовать, чем сетевой бой отличается от боя с ботами. Об особенностях сетевых боев мы поговорим отдельно, а теперь вернемся к полезным утилитам.

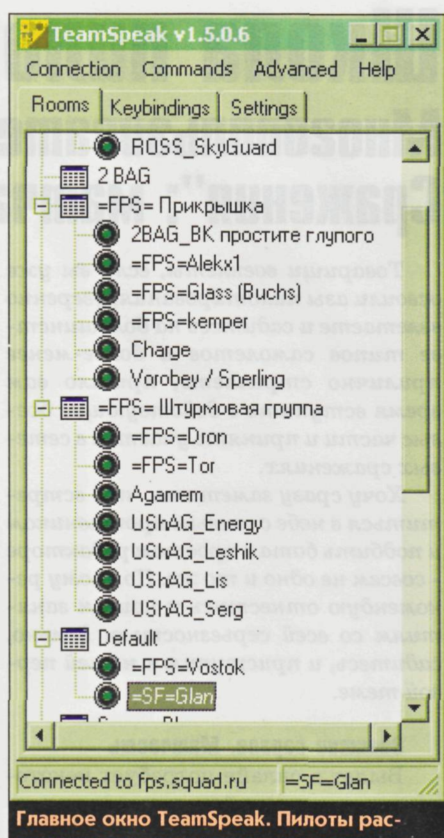
Несмотря на то, что в "Ил-2:ЗС" имеется встроенный голосовой чат, мало кто из пилотов пользуется им. Подавляющее большинство пилотов использует для общения в процессе группового вылета программу TeamSpeak, известную в народе как ТС. Взять, как клиентскую, так и серверную части ТС версии 2.0 можно на официальной странице по адресу http://www.teamspeak.org/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index. Поскольку многие ТС-сервера до сих пор поддерживают версию 1.5, мы выложили на диск ТС-клиент версии 1.5. ТС очень прост в использовании, единственное, что нужно сделать, - это перейти с автоматической активизации передачи на ручную. Делается это так. Запускаем программу, переходим на закладку "Settings", вы-


Два "мессера" на хвосте - это даже не диагноз, это практически некролог. Хотя в данном случае мне удалось уйти живым





Любители вулчить - атаковать взлетающие или садящиеся самолеты противника - частенько бывают наказаны аэродромной зенитной артиллерией. На большинстве серверов вулчинг запрещен



Главное окно TeamSpeak. Пилоты распределились по каналам, все готово к вылету

бираем опцию "Push key" и назначаем удобную клавишу. Тут, товарищи летчики, необходимо проследить за тем, чтобы на эту же кнопку не была назначена какая-либо функция в "Ил-2:ЗС". Согласитесь, что убирать шасси или закрылки после каждой реплики в ТС не очень удобно. Особенно трудно придется тем, кто назначил активацию микрофона на кнопку, уже связанную с работой вооружения. Остальные настройки ТС интуитивно понятны, и разобраться с ними будет несложно. Практически у каждой крупной эскадрильи имеется свой ТС-сервер, адрес и пароль, который выдается членам эскадрильи или тем пилотам со стороны, которые вылетают в составе данного подразделения.

Третьей по популярности среди активно летающих в Сети пилотов программой по праву считается IL-2 Connect, авторами которой являются майор =FB=Alezz со товарищи. Утилита чрезвычайно мощная и универсальная. Она позволяет запомнить список ваших любимых серверов и при запуске выдает подробнейшую информацию о состоянии той или иной площадки. Собрать и выдать количество игроков, пинг, текущий статус, IP-адрес и еще много чего с любого количества игровых серверов для нее сущий пустяк. Кроме того, IL-2 Connect версии 1.21 умеет настраивать джойстик, изменять конфигурационный файл "Ил-2:ЗС", вести статистику соединения, сюда же встроена другая утилита – "Штурмолог", анализирующая лог-файлы вылета и выдающая подробный отчет о том, насколько был результативен тот или иной участник боя. Единственная претензия к этой во всех отношениях замечательной программе в чрезмерно пестром фоне, затрудняющем чтение информации, но это мое личное мнение. IL-2 Connect имеет довольно развернутую справку на русском языке, так что особых трудностей с использованием возникнуть не должно.

Существует масса различных программ, возникших в результате исканий и трудов пилотов "Ил-2:ЗС". Это и довольно популярный NewView, позволяющий тонко настроить обзор из кабины, и "Трафарет механика" для корректировки скинов и рисования звездочек на борту, и JoyTester , предназначенный для проверки точности джойстика, и многое другое. Думаю, что, походив по сайтам эскадрилий, вы найдете довольно много интересных и полезных программок.

Занятие второе. Настройки и управление

Те из вас, кто успел сделать хотя бы пару вылетов в догфайт, уже наверняка столкнулись с тем, что многие из навыков и знаний, приобретенных в сражениях с ботами, в Сети бесполезны, а некоторые даже вредны. Кроме того, вы очень скоро узнаете, что в Сети пилот должен знать и уметь много такого, что в оффлайне было не нужно. Что ж, на то и учебный центр, чтобы учиться. Начнем с приборов и раскладки управления.

Многие пилоты в процессе первоначального обучения делают себе разного рода поблажки в виде включенных маркеров на карте, упрощенной схемы работы двигателя и прочих мелких радостей. В результате пилоты, приходящие в онлайн, не умеют ориентироваться на местности по характерным особенностям ландшафта, жалуются на быстрый перегрев двигателя, а некоторые даже на ограниченность боекомплекта. В связи с этим хочу остановиться на том, какие органы управления должны быть выведены на клавиатуру и выучены наизусть.

В установках обзора должен присутствовать вид на приборную доску. Выделите для этого отдельную кнопку и запомните расположение следующих приборов. Бензиномер (имеется не на всех типах), тахометр и наддув двигателя, указатель температуры масла. Следует вывести на клавиатуру и запомнить расположение кнопок переключения ступеней компрессора, высотного корректора и положений заслонки радиатора. Пилотам ВВС также настоятельно рекомендую назначить кнопки ручной уборки и выпуска шасси и уяснить сигналы ламп выпущенного и убранного положений на приборной доске И-16. К сожалению, "ишак" с выпущенными "лаптями" - зрелище нередкое на догфайт-серверах 41-го года. Относительно закрылков и вида "прильнуть к прицелу", думаю, ничего говорить не нужно. Присутствие соответствующих клавиш обязательно и обсуждению не подлежит. Достаточно много проблем возникает у начинающих пилотов с обнаружением противника. Большинство серверов не поддерживают маркеры, а обнаружить самолет в камуфляже, особенно на фоне земли, нетренированному глазу сложно. Что здесь можно посоветовать? Конечно, все приходит с опытом, однако есть небольшая хитрость. Дело в том, что пилоты, не обладающие достаточно мощными видеокартами, вынуждены, что называется, зарезАть качество картинки в угоду быстродействию. Однако при этом следует помнить, что параметр "освещение ландшафта" в видеонастройках должен оставаться на максимальном уровне. Также крайне

желательно сохранить анизотропную фильтрацию текстур.

Теперь об ориентировании на местности. Сетевые карты даже для дуэлей весьма обширны, и плутать по ним можно до полного израсходования топлива. Поэтому очень рекомендую посетить сайт http://borada.narod.ru/maps.html, скачать и распечатать карты основных театров боевых действий. Также рекомендую посетить страницу http://borada.narod.ru/maps3.html, где даются весьма толковые советы о том, как не заблудиться и не проплутать бог знает где, пока товарищи по оружию бьются с противником. За карты и советы - отдельное спасибо пилоту БОРОДА. Перед вылетом необходимо изучить карту возле своей базы и по предполагаемому маршруту. Запомните характерные ориентиры. Это могут быть населенные пункты, реки, какие-либо особые сочетания складок местности, образующих необычный рисунок. Практика показывает, что каждый пилот находит для себя что-то, что больше бросается в глаза именно ему. Запомнив взаимное расположение базы, цели и приметных ориентиров на местности, вы можете рассчитывать на то, что топлива хватит до посадки, а коллеги по вылету смогут прийти на помощь в указанный вами квадрат.

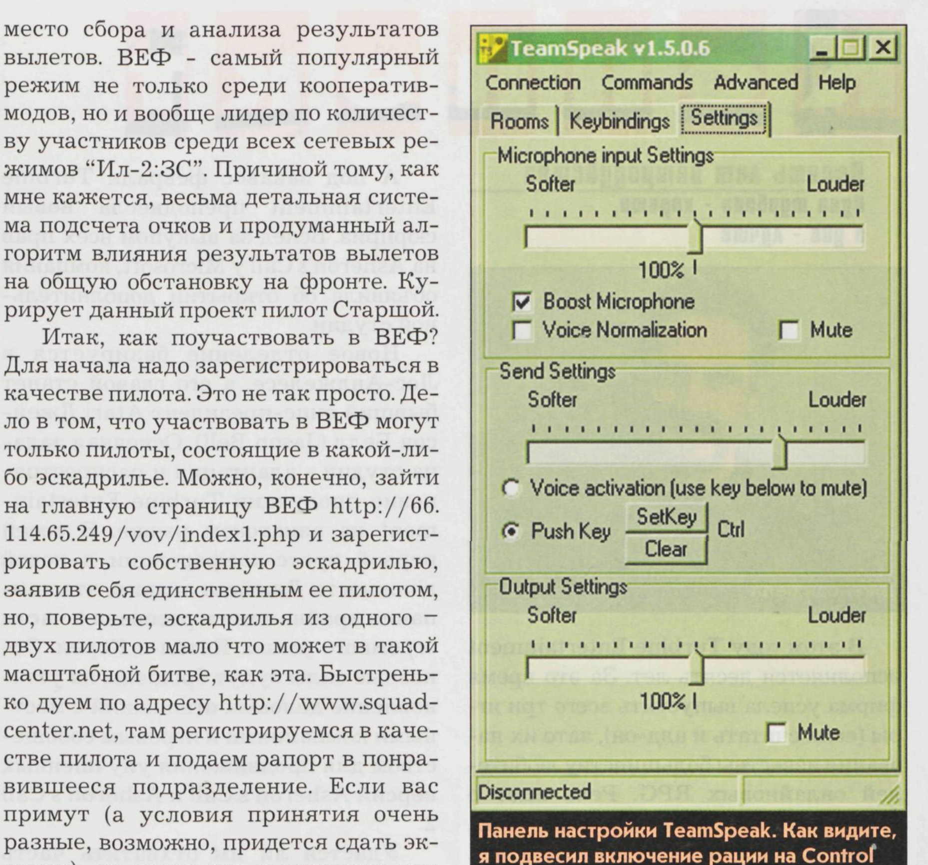
Занятие третье. Виртуальный Восточный фронт

Даже самым увлеченным пилотам довольно быстро надоедает бесконечная круговерть дуэлей и хочется чего-нибудь более осмысленного. Это верный признак, что пора вступать в эскадрилью (или создавать свою собственную) и отправляться на фронт.

Virtual Eastern Front - сокращенно VEF - представляет собой непрерывную череду кампаний, состоящих из динамически генерируемых миссий, более-менее достоверно отражающих ход боевых действий в Великой Отечественной войне. Подробнее о ВЕФ можно прочитать по адресу http://66.114.65.249/vov/site_ru/main.htm. Я же хочу только заметить, что ВЕФ сам по себе не является сервером "Ил-2". Это только генератор миссий и место сбора и анализа результатов вылетов. ВЕФ - самый популярный режим не только среди кооператив-модов, но и вообще лидер по количеству участников среди всех сетевых режимов "Ил-2:ЗС". Причиной тому, как мне кажется, весьма детальная система подсчета очков и продуманный алгоритм влияния результатов вылетов на общую обстановку на фронте. Курирует данный проект пилот Старшой.

Итак, как поучаствовать в ВЕФ? Для начала надо зарегистрироваться в качестве пилота. Это не так просто. Дело в том, что участвовать в ВЕФ могут только пилоты, состоящие в какой-либо эскадрилье. Можно, конечно, зайти на главную страницу ВЕФ http://66.114.65.249/vov/index1.php и зарегистрировать собственную эскадрилью, заявив себя единственным ее пилотом, но, поверьте, эскадрилья из одного – двух пилотов мало что может в такой масштабной битве, как эта. Быстренько дуем по адресу http://www.squad-center.net, там регистрируемся в качестве пилота и подаем рапорт в понравившееся подразделение. Если вас примут (а условия принятия очень разные, возможно, придется сдать экзамен), то командир эскадрильи сам добавит вас в состав пилотов, летающих в ВЕФ. Пару слов о системе рейтингов. Рейтинги пилотов и эскадрилий подсчитываются отдельно, но одно связано с другим. За каждый сбитый членами эскадрильи самолет, уничтоженную единицу вражеской техники подразделение получает очки, которые, суммируясь, определяют положение эскадрильи в общем списке. Рейтинг пилотов рассчитывается несколько сложнее. Во-первых, количество очков зависит от того, каким было задание пилота. Если заданием было сопровождение своих бомбардировщиков, то за сбитый истребитель вам начислят более солидный бонус к базовой "стоимости", чем за сбитый бомбардировщик. Кроме того, за общую победу в миссии пилоты получают дополнительные очки. Личный рейтинг пилота состоит из текущих очков и общих. По мере накопления текущих очков вы будете получать звания и награды, однако если вы разобьетесь или будете захвачены в плен, то текущий рейтинг обнулится и награды у вас отберут. Утешение в таком случае одно – звание останется, да и общий рейтинг не пострадает.

Теперь рассмотрим, как осуществляется вылет в ВЕФ. Запускаем уже знакомый нам HyperLobby и выбираем в меню режимов "VIRTUAL EASTERN FRONT". Перед нами три окна: VEF1, VEF2 и VEF3. Это формирующиеся миссии, верхний слот в каждой из них занимает так называемый хост. Хост - это пилот с быстрым каналом



Панель настройки TeamSpeak. Как видите, я подвесил включение рации на Control

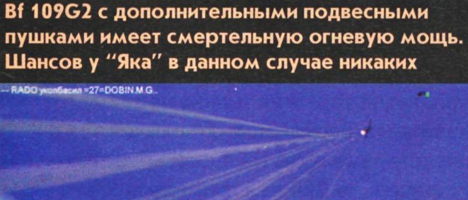
связи и весьма мощным компьютером, именно он отправляет запрос на генерацию миссии и размещает полученные файлы у себя. Все остальные занимают слоты под ним. Обратите внимание на то, что слоты имеют различный цвет - так разделяются слоты для разных команд. Нажав на кнопочку INFO, можно узнать, какая команда стоит в верхней части, а какая в нижней. Обозначения следующие: OKL - синие, VVS – красные. О том, как действовать в командных вылетах вообще и в вылетах ВЕФ в частности, поговорим в следующий раз. Справедливости ради следует отметить, что ВЕФ – это не единственный проект такого рода... Вот, например, схожая по смыслу Virtual Online War. Отличия заключаются в том, что миссии генерятся не автоматически, а самими хостами. В результате баланс сил, мягко говоря, страдает, да и общей хронологии в боевых действиях не наблюдается. На выходе имеем меньшее количество пилотов VOW по сравнению с тем же показателем ВЕФ.

На сегодня занятия закончены. В следующий раз мы рассмотрим особенности групповых и индивидуальных действий во время вылетов в дуэлях, а также кооператив-модах вообще и в ВЕФ в частности. Вольно, разойдись.

Автор благодарит всех пилотов "Ил-2:ЗС", оказавших помощь в сборе информации для статьи.

Отдельная благодарность командиру эскадрильи "Сталинские Соколы" =SF= TopAce за поддержку и ценные указания.

Bf 109G2 с дополнительными подвесными пушками имеет смертельную огневую мощь. Шансов у "Яка" в данном случае никаких





Коннект

Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Horse With No Name

Десять лет ветродуйства

Одна турбина - хорошо, а две - лучше


Джейсон Белл

В этом году Turbine Entertainment исполняется десять лет. За это время фирма успела выпустить всего три игры (если считать и адд-он), зато их названия известны большинству любителей онлайновых RPG. Речь идет о Asheron's Call, Asheron's Call: Dark Majesty и Asheron's Call 2: Fallen Kings. Ничем особым эти игры не отметились, тем не менее, определенный вклад в развитие жанра у них есть. В настоящее время Turbine Entertainment занимается еще двумя MMORPG: The Lord of the Rings: Middle-Earth Online и Dungeons & Dragons Online. Кроме того, торговая марка Asheron's Call не так давно была выкуплена у Microsoft, так что не исключено появление третьей части игры.

В честь юбилея Turbine Enter-tainment сменила логотип. Предыдущее лого фирмы, мягко говоря, скромностью не отличалось, теперь же все выглядит намного лаконичнее. Будем надеяться, что вслед за сменой вывески улучшится и качество игр.

Хоббиты, как их видят художники Turbine


А под занавес февраля Turbine Entertainment преподнесла новый сюрприз. Вслед за выкупом всех прав на Asheron's Call у Microsoft, компания объявила об открытии дополнительной студии.

Новое отделение базируется в Лос-Анджелесе, а его главой станет бывший вице-президент Atari Джейсон Белл (Jason Bell). Основная задача студии - адаптация и распространение продукции Turbine Entertainment на азиатском рынке. В своей первой пресс-конференции в новой должности Джейсон заявил, что компания крайне заинтересована в части огромного рынка Китая и Кореи. Основные силы будут брошены на установление деловых отношений с местными компаниями и игровым сообществом для продвижения улучшенных версий Asheron's Call и Asheron's Call 2.

Удастся ли им отхватить часть рынка, без того забитого, как американскими, так и местными MMORPG, покажет время. - *Ю.П., А.И.*

Neocron у пластического хирурга



Во втором квартале 2004 года ожидается релиз очередного расширения для MMO RPG Neocron. Новинка, носящая название Neocron: Beyond Dome of York, обещает значительные изменения в игре. В первую очередь будет проведена модернизация движка Tekktonic. Разработчики обещают не только поддержку последних технологий, но и значительную переработку графики, в том числе замену большинства нынешних моделей (давно пора, квадратные стриптизерши - зрелище не для слабонервных). Новый движок сулит и другие вкусности, например, возможность детальной проработки внешности персонажа. Кстати, о стриптизершах: теперь их анимация сделана на основе Motion Capture, что сулит весьма откровенные танцы...

Кроме того, ожидается дальнейшее расширение территории Neocron. Обещано около сорока новых локаций, не считая города Dome of York. Ожидается и смена общей концепции игры. После появления Dome of York возникли две враждующие стороны (Neocron и Dome of York), а это значит, что будет лишний повод повоевать. Всерьез расширится монстрятник, а также парк доступной техники. Не исключено, что появятся и летательные аппараты. Список модернизаций и добавлений настолько большой, что можно говорить о совсем другой игре. - *Ю.П.*

Бобры сгрызли мой дом!

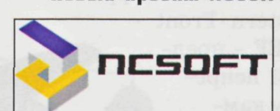
Квартиросъемщик должен быть ответственным



Кредиторы!

На серверах Ultima Online произошло очередное ужесточение правил. Отныне те игроки, кто покинул игру более чем на 90 дней, по возвращении в UO не найдут своего дома. Нововведение это, к слову, появилось далеко не вчера. Еще несколько лет назад игрокам требовалось "навещать" свои дома как минимум раз в месяц, чтобы они не "гнили". Вероятно, данную фичу отключали для дополнительного привлечения игроков. - *Ю.П.*

Новый проект NCsoft



В конце января корейская компания, до этого разрабатывавшая только MMORPG (Lineage и Lineage II), сообщила о том, что уже в течение года в ее недрах зреет новый проект под названием Toy Strikers. Этот раз игра представляет собой массированный мультиплеерный шутер, рассчитанный на непостоянных игроков-казуалов.

В основе сюжета - борьба против организованной преступной группировки Devil Toys, стремящейся установить контроль над страной игрушек Toy Land. В качестве играбельных персонажей выступают мультяшного вида аэропланы, которые не только принимают различные формы, но и объединяются в большие самолеты. На одной арене смогут играть до 200 человек одновременно, каждый сервер поддерживает множество таких арен. Среди фишек игры: специализированная система наращивания брони, разнообразные арены и упрощенный интерфейс. В настоящее время завершено внутреннее тестиро-

вание Toy Strikers и стартовала закрытая бета. - *HWNN*

Uru Live is Dead

Народ безмолвствует

"Онлайновый Myst" перестал быть онлайновым. Компания Cyan Worlds, создатель Uru: Ages Beyond Myst, решила прекратить поддержку сервиса Uru Live, который предоставлял всем желающим обладателям игры (при наличии доступа в интернет, естественно) возможность прогуляться по он-



Тихие посиделки

лайновым мирам и поразгадывать паззлы. Отсутствие действия во вселенной Uru должно было, по идее разработчиков, компенсироваться постоянным, чуть ли не ежедневным обновлением контента.

Похоронило же проект Cyan банальное нежелание публики платить за эстетические изощрения девелоперов. Компании просто не удалось привлечь необходимое минимальное число подписчиков.

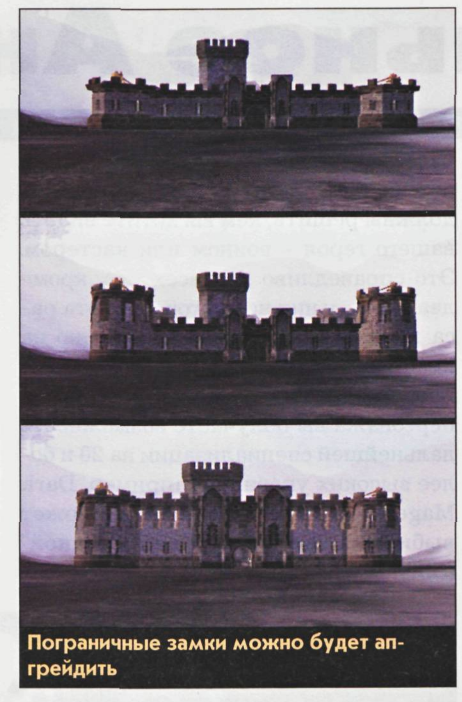
Теперь все наработки, предназначавшиеся для Uru Live, будут воплощены в виде сингловых дополнений, первое из которых обещают сделать бесплатным. - *А.Р.*

Стенка на стенку

Новые границы Камелота

Mythic Entertainment официально объявила о работе над бесплатным адд-оном к MMORPG Dark Age of Camelot. Называться он будет Dark Age of Camelot: New Frontiers и основная его задача - изменение боев Realm vs. Realm, где игроки трех различных реалмов бьются за превосходство путем захвата и удержания пограничных замков.

В New Frontiers появится возможность проще обнаруживать подобные битвы, добавится больше тактических особенностей и неких, пока не названных бонусов, всячески поощряющих бои Realm vs. Realm. Кроме того, новый адд-он внесет изменения в границы и специальные возможности всех фракций. Будет добавлена новая система перемещения: игрокам дадут возможность плавать на лодках и телепортироваться непосредственно в дружественную крепость.



Пограничные замки можно будет апгрейдить

По словам Mythic Entertainment, все это делается в тесном сотрудничестве с поклонниками игры и будет воплощать все их конструктивные предложения по боям Realm vs. Realm и балансу. Выход Dark Age of Camelot: New Frontiers намечен на второй квартал этого года. - *А.И.*

Сушите весла, сэр

Pirates of the Burning Sea задержится до зимы

Компания Flying Lab Software объявила о том, что разрабатываемая в ее недрах MMORPG о пиратах, пиастрах, деревянных ногах и разговорчивых попугаях Pirates of the Burning Sea в очередной раз отложена. На сей раз причина, указанная в пресс-релизе, сформулирована следующим образом: "Мы добрались только до работоспособной альфа версии. Уже сейчас некоторые части игры выглядят потрясающе, однако другие вызывают серьезные опасения. Посему релиз Pirates of the Burning Sea переносится на четвертый квартал этого года, в то время как компания расширяет штат за счет новых программистов и художников". - *А.И.*

Людям, у которых есть ЭТО, нужны ЕЩЕ художники!



Ночные геймерши

Сорок лет - бабий век



Домохозяйки делятся домашними рецептами

Забавные результаты дало исследование, проведенное статистиками из America Online. Согласно ему, наиболее увлекающиеся игроки в MMO-игры - женщины в возрасте от сорока лет.

Опрос проводился среди трех с половиной тысяч респондентов в январе месяце и показал, что, во-первых, взрослые женщины в США тратят на онлайновые игры на пятьдесят процентов больше времени, чем мужчины или подростки (для последних двух категорий, кстати, показатель примерно одинаков), а во-вторых, женщины посещают онлайновые миры регулярнее. - *А.Р.*

Экономика должна быть экономной

Или кто способен отменить Рагнарек?



Какой был... дварф! Эх...

Онлайновый бум онлайновым бумом, но вот Microsoft Game Studios в прошедшем месяце приняла решение пересмотреть свою политику в отношении онлайновых игр и сократить расходы на финансирование новых проектов. Уже известно имя первой жертвы - это Mythica. Проект MMORPG, в основу мира которой были положены скандинавские мифы, свернут, заморожен и тщательно нарезан тонкими ломтиками. Маркетологи подтягиваются к этому импровизированному блюду со строганиной, а вот сорок человек из команды разработчиков вынуждены искать новый способ заработать на кусок хлеба. Нам же остается только гадать, не имеем ли мы дело с первой ласточкой грядущего "кризиса перепроизводства", который во все времена сопутствовал любому буму. - *А.Р.*

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

Нереальное Аниме

Chaos Mage

★ Жанр MMORPG ★ Издатель NCsoft Corporation ★ Разработчик NCsoft Corporation ★ Дата выхода 2004 ★ Сайт www.lineage2.com

Давным-давно, когда я был еще ньюбом в Ultima Online, из компании Origin ушел ее основатель Ричард Гэрриот. Для играющей общественности это был немалый шок. Еще бы - легендарный Lord British уходит в какую-то (корейскую!) компанию NCsoft, известную своей игрой Lineage. То, что в эту самую Lineage играет чуть ли не каждый второй кореец, для нас ничего не значило. И вот теперь считанные недели остались до американского релиза новой игры - Lineage 2. Окольными путями в наши руки попала тайваньская бета-версия MMO RPG Lineage 2, отчет об игровом опыте в которой я и собираюсь вам представить.

За 150 лет до Lineage

Lineage 2 является приквелом по отношению к оригинальной Lineage. Если вас интересует история сего игрового мира, то отсылаю на фанатский сайт www.lineage2.ru - там вы найдете переводы соответствующих материалов официального сайта www.lineage2.com. Но для определенности скажу, что имеется фэнтезийный мир со своей мифологией, стандартными (на первый взгляд) расами - людьми, эльфами, темными эльфами, дварфами и орками. Звучит знакомо? А вот и нет. Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять - игру делали анимешники для анимешников. И дело тут даже не в эльфийских ушах, которые по-анимешному торчат чуть ли ни под углом 90 градусов к голове (к этому быстро привыкаешь). Весь мир от концепции до анимации персонажей соответствует канонам жанра. Так что отыгрывать вам придется персонажа, вышедшего не то из The Slayers, не то из "Хроник Лодосских войн"...

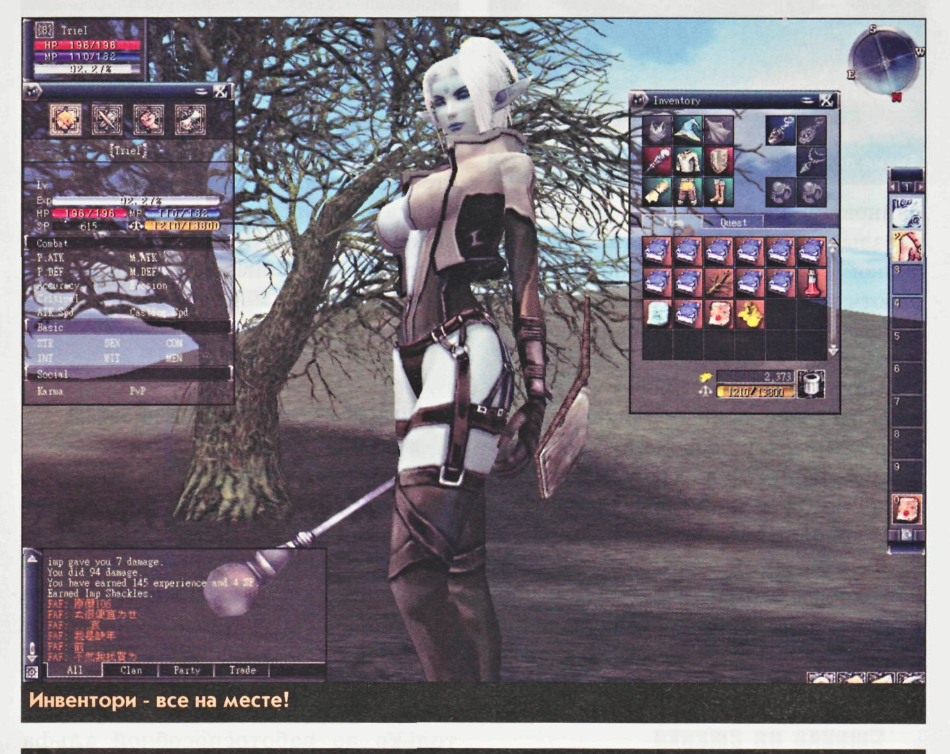
Ваша собственная Лина Инверс

По миру Lineage 2 не бегают двойники. Раса, профессия и пол персонажа образуют 18 базовых моделей. На них накладываются четыре модели прически, несколько ее цветов и два вида лица. И это - в бета-версии. А одежда! Тут разработчики пошли по интересному пути. Одна и та же роба отобразится совершенно поразному на человеке и, к примеру, темном эльфе. И как смотрится!

Создавая своего персонажа в Lineage 2, вы выбираете расу, пол и внешний вид и - самое главное - направление развития. О расах я уже говорил, а вот с классами все не так просто. В начале пути вы должны решить, кем вы хотите видеть вашего героя - воином или кастером. Это справедливо для всех рас, кроме дварфов - у них нет магов, зато эта раса держит в Lineage 2 монополию на крафтинг. Все остальное решится в процессе самой игры. По мере роста персонажа вы получаете возможность дальнейшей специализации на 20 и более высоких уровнях. Например, Dark Mage (темный эльф) уровня 20 может выбирать пойти по "клирической" (Shillien Oracle) или "волшебной линии" (Dark Wizard). Еще через несколько уровней у пошедшего вторым путем появляется новый выбор: специализироваться на вызове помощников (Phantom Summoner) или на разрушительных заклинаниях (Spell Howler).

Дивный новый мир

Но вот ваш первый персонаж создан и выходит в мир... Да... То, что вы увидите, словами описать трудно. Графический движок игры основан на технологиях Unreal, и иллюстрации к этой статье не могут передать поток



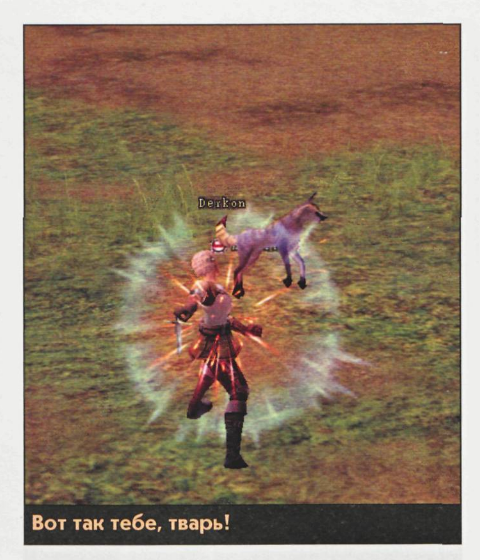
Инвентори - все на месте!



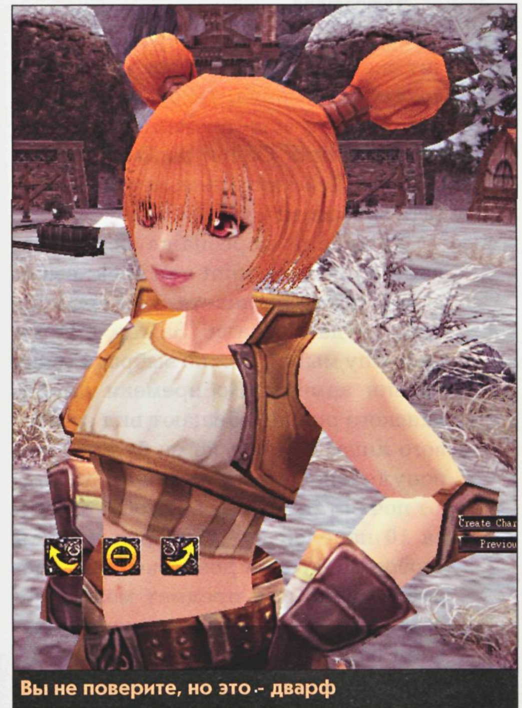
"Я несу возмездие... во имя Луны!"

красоты, который обрушивается на вас. Статичные изображения не в состоянии передать ощущения живого, дышащего мира. Анимация персонажей, жесты, походка... А природа? Это надо видеть - траву и деревья, покачивающиеся от ветра, полную луну в ночном небе, простор океана...

Каждая раса стартует в своем уголке континента: темные эльфы - в горах севера, где даже в полдень мрачно и уныло; люди - на юго-западном острове с его изумительными пасторальными и морскими пейзажами. Эльфы... ну тут просто слов нет, как красив их родной город. Но сразу за воротами места рождения персонажа начинаются суровые будни прокачки.

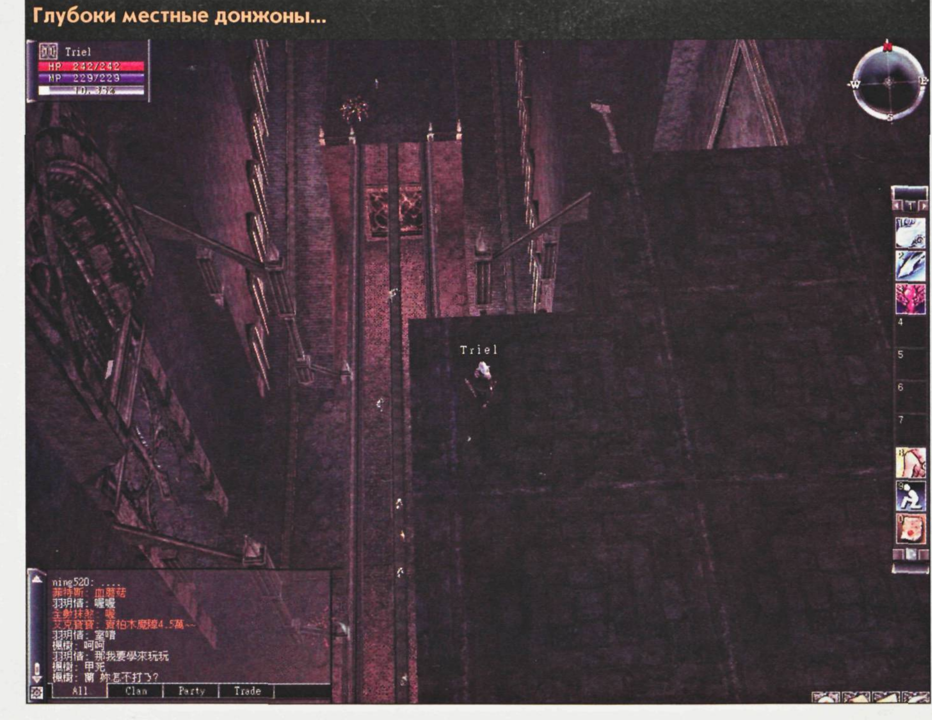


Вот так тебе, тварь!


Вы не поверите, но это - дварф

Боевое крещение

Прокачка на монстрах вызывает самые положительные эмоции. Во-первых, монстров много и хватает на всех. Во-вторых, их крутизна, как и положено, увеличивается пропорционально расстоянию от населенных пунктов. И - наконец - среди них очень мало агрессивных! Большая часть живности на прилегающих территориях совсем не жаждет крови начинающих приключенцев, а - наоборот - мирно пасется на склонах гор и в тени лесов. Т.е. они никак не мешают путешествиям по континенту, а захотел прокачаться - нападай, но будь готов к последствиям. В бою начинающего MMORPG'шника ждут сюрпризы. Здоровье монстров со временем улучшается ничуть не хуже, чем здоровье игрока, т.е. испытанные в других играх методы типа "отравил и убежал" не работают. Кроме того, доступное мне заклинание яда не убивало противников, т.е. не отнимало последние хиты. Местные лисы, пепельные волки, гоблины, импы, ходячие грибы, дикие орки, гигантские летучие мыши... Переходя от более слабых к более сильным противникам, приключенцы получают не только экспу, но и реальный боевой опыт. Если первые монстры убиваются просто и тупо, то с последующими приходится изобретать тактики. С ростом уровней воины начинают чувствовать потребность в поддержке магов, а маги - в защите воинов. Так образуются сначала группы, а потом и кланы с общими интересами и глобальными целями. Экспа и золото (местная валюта - Adena) в группе делится среди ее участников, но другие выпавшие предметы достаются тому, кто их поднял. Впрочем, возможно, это все настраивается лидером партии - я еще не во всем разобрался. Кстати, если вы подумываете о карьере PK, то будьте готовы к трудной жизни. Если вы случайно ударите другого персонажа, ваш ник станет фиолетовым. После этого у вас есть возможность извиниться и подождать несколько секунд, пока ваша цветовая "репутация" не придет в норму. А вот дальнейший бой и убийство приведет к немедленному "покраснению", после чего вас не будут пускать в города.



Глубоки местные донжоны...

Ролевая система

Что касается механики, то тут на первый взгляд все знакомо: атрибуты, умения и т.п. - фичи, без которых не мыслит себя ни одна ролевая игра. Но вот дальнейшее изучение системы вскрывает кое-что интересное. В игре два типа экспы. Первый - это обычный опыт. Его дают за квесты и за убитых монстров. На панели статистики вы видите, сколько процентов вам осталось до очередного level up. Второй тип опыта - очки умений (Skill Points). Их дают за то же самое, но на них игрок "покупает" умения своему персонажу у тренера. Умения имеют разную цену в SP и делятся на две части: активные (требуют активации) и пассивные (действуют постоянно). Большинство умений имеют уровни, и их можно "апгрейдить", тратя те же самые SP. Заклинания в игре тоже представлены умениями - активными. Но чтобы выучить их, требуются не только SP, но и соответствующие книги заклинаний (покупаются или берутся с монстров). На 7, 14, 20 и т.д. уровнях у тренера становятся доступными новые умения или апгрейды уже имеющихся. Это для мага темного эльфа, для других классов и рас прогрессия своя.

Интерфейс

Как ни странно, интерфейс выглядит знакомо. Сначала меня это удивило, а потом я понял, что он просто сочетает в себе лучшие элементы из других игр от Ultima Online до Dark Age of Camelot. Действительно, зачем изобретать велосипед?

Движение персонажа осуществляется просто - point and click: выбираете цель, щелкаете, и персонаж идет, куда послали. Зажав правую клавишу мыши, можно выбрать точку зрения камеры. Ко времени американского релиза обещают вид от первого лица, но вряд ли он будет очень популярен. Горячие клавиши работают почти так же, как в DAoC, - имеется 10 панелей по 10 кнопок каждая. Любое доступное действие, заклинание, умение или предмет можно поставить в ячейку для доступа нажатием одной кнопки. Чат в Lineage 2 - это отдельная история. Кроме обычных режимов шепота, разговора, крика и т.п., есть клановый чат, чат группы и, что особенно понравилось, возможность обращаться к персонажу по его нику, где бы тот ни находился. Соответственно, имеются фильтры для показа этих режимов. Торговля устроена тоже любопытно. Тут каждый сам себе вендор, говоря местными терминами - private store. Т.е. персонаж может усесться на торговой площади, перетащить в особую зону инвентори нужные товары и ждать покупателей. Трансфер предметов сделан просто и со вкусом - как в Ultima Online: вы выдаете знакомому запрос на передачу предметов, и в случае его согласия появляется зона обмена для вас и для него.



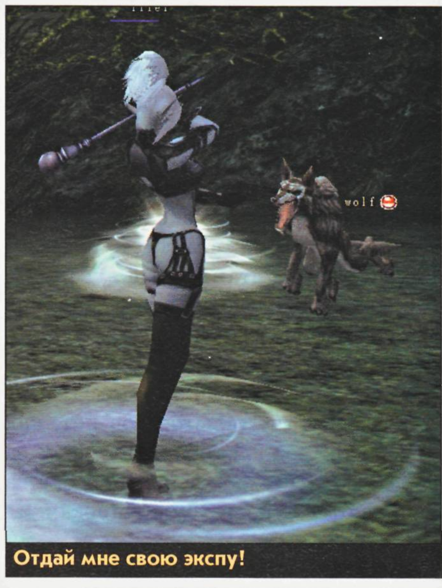
Типичный анимешный эльф

По-китайски говорил...

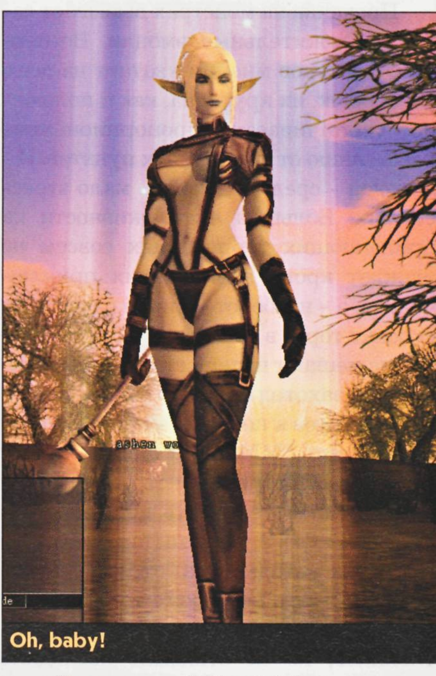
Почувствовать всю прелесть контента Lineage 2 помешали две вещи - все-таки это бета, да и языковой барьер. В тайваньской версии игры на всех 15 серверах, разумеется, 99% игроков - китайцы. Остальных можно, как правило, отличить по англоязычным никам персонажей. Однажды ко мне подошел такой парень и поинтересовался:

- Do you speak English?
- Yep
- THANKS GOD!

Оказалось, что он из Финляндии. Вот так. Детальное изучение мира и нормальный отыгрыш оставим до американского релиза.



Отдай мне свою экспу!


Oh, baby!

Так, кого же выбрать...


Итого

Какие выводы из вышеизложенного я для себя сделал? А вот какие - наконец-то я нашел, в какую MMORPG уйти из "Сферы". Бета-версия Lineage 2 ведет себя стабильнее многих релизов. К сожалению, мое краткое знакомство с игрой и языковой барьер оставили за рамками статьи много интересного и знакомого мне только с чужих слов - социальную структуру, сложную систему кланов, замки и их захват и возможность воспитать своего собственного дракона. Ну и, разумеется, после релиза стартует заранее продуманный сюжет, который вдохнет душу в сей прекрасный мир.

Пять минут на битву

Махмуд

We will, we will rock you...
Настоящая рыцарская песня

★ Жанр **Браузерная MMORPG** ★ Издатель **tenadia.com** ★ Разработчик **tenadia.com** ★ Требуется **интернет-браузер, подключение к интернету** ★ Сайт **tenadia.com**

FENCING | SWORD | TWO HANDED
ARMORS | SHIELDS

LEVEL	WEAPONNAME	DAMAGE	PRICE	STATUS
1	Short Sword	1 - 45	150	
4	Battle Cutlass	1 - 91	330	
9	Rune Cutlass	1 - 152	3000	
14	Battle Scimitar	1 - 223	6000	
19	Rune Scimitar	1 - 320	10000	
25	Battle Falchion	1 - 440	15000	
31	Rune Falchion	1 - 590	20000	
38	War Sword	1 -.723	28000	
43	Broad Sword	1 - 862	35000	
48	Battle Sword	1 - 1003	60000	
53	Bastard Sword	1 - 1168	80000	
58	Bygosian Sword	1 - 1300	100000	
62	Crusader Sword	1 - 1401	170000	
65	Demon Blade	1 - 1599	250000	
70	Tinulaviin Leafblade	1 - 2222	400000	

Оружия в игре — завались, только вот денег стоит



Две профессии на выбор — копать руду или охотиться на мраморных коров

Уже давно сложилось устойчивое и, в общем-то, претендующее на истину в первой инстанции мнение, что в онлайновые игры не играют, в них живут. Это означает, что любой уважающий себя геймер должен проводить в таких играх как минимум два-три часа, оптимально – до шести часов в день. Только так ты можешь добиться приличных результатов. С недавних пор это утверждение если не опровергнуто, то слегка сдало свои позиции.

Вселенские бои местного значения

Нам, привыкшим к засилью платных онлайновых игр, совсем невдомек, что есть еще на свете бескорыстные люди, способные сделать шаг навстречу. Именно такими людьми оказались разработчики, предложившие миру онлайновое чудо под названием Battles of Tenadia. Игра не продается и не покупается, к ней не нужно скачивать клиентскую часть. Минимальные, они же и максимальные, требования к игре – Internet Explorer и любого качества подключение к интернету. Суть игры проста до умопомрачения. В некотором царстве, в некотором государстве проходят рыцарские турниры, участвуя в которых, вам предстоит завоевать славу и почет. Попутно игрок может выполнять некие квесты, призванные укрепить ваше материальное положение. Если лень драться, то, пожалуйста, копайте руду или добывайте шкуры животных. Создается впечатление, что население Тенадии (к слову сказать, довольно разношерстное) занимается только тем, что участвует в турнирах и просит друг друга оказать им услугу в виде нахождения "давно утерянных сокровищ любимого дедушки" или же просто ценной семейной побрякушки. Ну и, естественно, чтобы уж совсем не загнуться от ежедневных пиров и турниров, изредка покапывают руду.

Игровой процесс весьма прост. Заходим по адресу www.tenadia.com, выбираем себе имя, расу и отвечаем на несколько вопросов, призванных определить, к каким силам, добрым или злым, мы принадлежим. И все, мы в игре, причем на нашем счету уже лежит смешная сумма, которая, тем не менее, позволит прикупить кое-какую начальную экипировку.

В распоряжении бойца есть целая куча турнирных площадок, но каждая из них рассчитана на определенный уровень. При выборе арены можно сразу увидеть, сможете ли вы на ней выступать, доступные площадки выделены зеленым цветом. Но предварительно необходима некоторая подготовка. А именно – купить оружие и подкачаться. Покупка оружия и армора происходит... Вы верно догадались – в кузнице. Цены кусаются, и даже при всем этом доступность аксессуаров относительна, потому что она зависит от уровня прокачки перса. Оружие можно обработать спеллами, каждый из которых повышает определенный атрибут. Всего на каждом виде экипировки есть три "слота", в которые можно запихать скроллы. Интересная фишка – от расположения и комбинации скроллов зависит, какой атрибут у вас улучшится, так что не бойтесь экспериментировать.

По достижении каждого следующего уровня у вас будут появляться скиллпойнты, которые можно расходовать на прокачку скиллов, коих всего две категории. Одна категория отвечает за качества перса, другая – за его умение владеть разными видами оружия. И если первая качается бесплатно, то вторая – только за деньги, причем стоимость "тренировки" растет с каждым уровнем.

Как я уже сказал, помимо боев на арене, можно выполнять квесты. Они довольно разнообразны по своему содержанию, так что повторяющихся не будет. Интересно вот что: если вы выбираете "добрый" путь при выполнении квеста, это абсолютно не гарантирует успешное его выполнение, в то время как иногда даже самый "злой" путь приводит к приличным результатам – награде в виде монет или разных нужных железяк. Выбирайте тот путь, что нравится вам больше, но не забудьте, что кидалово присуще даже таким нейтральным существам, как неписи.

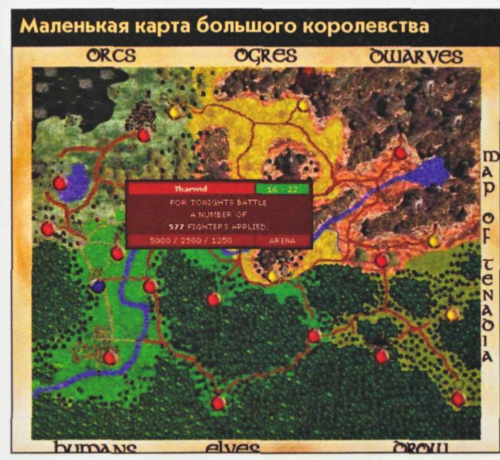
Все турниры – за наш счет

Все эти манипуляции занимают у игрока не более пяти минут в день. Зашел, увидел количество денег на счету, прокачался, купил новое оружие (которое абсолютно не изнашивается), выполнил квест, вышел. Каждый день на ваш почтовый ящик будет приходить письмо с результатами прошедшего турнира. Игра совершенно незатейлива, но, тем не менее, доставляет некоторое удовольствие, тем паче, что платить за нее не приходится. Зайдите, не пожалеете.

P.S. Кстати, не советую играть в местном игорном доме. Обдерут как липку. **Н**



Маленькая карта большого королевства



WISH

История одного желания

Махмуд

Закинул старик в море невод...
И сидит, как дурак, без невода.
Бородатый анекдот

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Themis Group ★ Разработчик Mutable Realms ★ Дата выхода 2005 ★ Сайт www.mutablerealms.com

В наступившем году от старых онлайновых игр уже начало попахивать нафталином. А новые либо еще не вышли, либо вышли совсем недавно и еще не успели настроить публику на играбельный лад. Но, несмотря на это, год обещает быть хлебным.

Желание первое. Получить

Мне выпала нелегкая доля принять участие в бета-тестировании новой MMORPG от Mutual Realms под названием Wish. Почему было выбрано такое название, мы если и узнаем, то только после релиза, который состоится в будущем году, так как "сторилайна" еще нет и в помине. Игра, на первый взгляд, ничем не отличается от ее довольно многочисленных собратьев по жанру, хотя у вас после прочтения этой статьи может возникнуть и свое мнение по этому поводу. Мое же дело - беспристрастно (насколько это возможно) описать то, что я вижу.

Удача улыбнулась мне сразу, позволив поиграть на самом первом этапе тестирования, когда геймплея еще нет, графика хромает на все сто двадцать восемь мегабайт видеопамяти, баланс умер, не родившись, а лаги кажутся явлением непреходящим. Так что на все вышесказанное делается весьма солидная скидка. В общем, все плохое, что я тут скажу, делите на восемнадцать, а хорошее просто примите к сведению.

Желание второе. Понюхать

Игра заявлена как MMORPG, но с небольшой добавкой – буквой U в начале этой аббревиатуры. Это, по заявлению разработчиков, должно означать Ultra, то есть просто неописуемое количество одновременно играющих на одном шарде. Остается только надеяться на то, что юзеры захотят собираться в таком количестве. Но это уже дело маркетинговой политики.

Сюжет прост. Когда-то при жизни (!) мой перс был таким отважным героем, что люди продолжили воздавать ему почести и после смерти. Но сейчас наша родина находится в опасности, и местные маги в спешном порядке поднимают мертвых из могил, дабы отбить ея (родину то есть) от нечисти. Ничего больше разработчики не сочли нужным сообщить, да пока и не надо, в общем-то. Нам бы клюшками помахать да покастовать в свое удовольствие. Читать книжки будем после релиза.

В настоящий момент доступно небольшое количество рас – люди, гномы, циклопы и эльфы. К релизу обещается еще две. При генерации перса его внешний вид можно поменять в очень ограниченных пределах – рост, цвет кожи, цвет волос, одежда. Последнее можно купить, чтобы не плодить близнецов.

Сразу после рождения чар помещается в ограниченный район с несколькими городами, где временно проживают все ньюбы. Вообще, понятие ограниченности само по себе довольно размыто. Даже этот район боевых действий велик, так что побегать придется много. А уж тварей разных – так это выше крыши, начиная с безвредных и неагрессивных и заканчивая настоящими монструозными образованиями. Агрессивность каждого гада обозначается цветом. Зеленый – самый мирный, никогда не нападет первым; красный атакует сразу и беспощадно. Но уровень монстра узнать пока не представляется возможным. Он ведь может быть и настоящим агрессором, но иногда завалить его можно с одного удара. Кроме этого, у некоторых видов есть инстинкт стаи – валишь одного, а на его писк сбегается вся округа, только держись.

Помимо ньюбовского региона, в игре присутствуют так называемые "исторические районы", то есть те, которые, по замыслу разработчиков, будут подвержены воздействиям сюжета игры, обещавшего держать игроков в состоянии постоянного напряжения и экшена. Там будут войны поселений, сложные квесты, отличный лут, а также прочая интересная шелуха. Перенестись туда можно при помощи порталов, роль которых в этой бете пока исполняет городской глашатай.

Желание третье. Потрогать

Система скиллов примерно похожа на те, что уже есть в нынешних играх. Все делится на атрибуты собственно игрока – здоровье, выносливость, скорость, – и его умения – владение разными видами оружия, заклинаниями. Отдельной закладкой вынесены умения добывать ресурсы – собирать ягоду-малину, копать руду и так далее. Все скиллы имеют тенденцию ослабевать со временем, так что тут предусмотрена фишка – так называемые локи. Их два вида – золотые и серебряные. Если скилл лочится золотым замком, то он не будет ослабевать вообще, серебряным – скорость уменьшения способностей сокращается в два раза. Таким образом, удобно залочить скилл, которым ты долгое время не пользуешься, пока качаешь другие. Отраден тот факт, что во время пребывания в оффлайне наши способности "замораживаются", то есть не уменьшаются вообще. Хотя, кто его знает, может, разработчикам и придет в голову сделать такую "фичу", чтобы заставить народ играть побольше. Ме-





Солнце еще не встало, а охотники за приключениями уже в пути. Кто из них найдет сегодня свою смерть?



Сочные пастбища и стада единорогов — мечта любой семейной пары



В городе все спят, и только ничего не соображающий с похмелья фермер пытается набрать воды из давно пересохшего колодца

ханизм прокачки скиллов такой же, как и везде, причем тут тоже есть интересная фишка. Если постоянно бить одних и тех же тварей, то умение практически не растет, а вот если монстров менять почаще, то тут все становится на свои места.

Единственное, что меня озадачило, - это то, что магические способности перса зависят от его выносливости. Таким образом, понятие "мана" вообще выведено из игры. И маги на начальном этапе способны всего на три-четыре заклинания, после чего им приходится довольно долго отдыхать. А вот тут начинается самое интересное. Чтобы повысить выносливость, магу надо *заняться добычей руды или леса*! Вот ведь как получается. Прокачка магических скиллов никоим образом не влияет на количество используемых единиц выносливости, а только на их силу. А плюс ко всему бар выносливости еще сильно-сильно уменьшается в размерах при быстром беге. Так что, пробежав пару сотен метров на ускорении, вы не будете способны даже яйцо в цыпленка превратить. Увы и ах! Но, надеюсь, это будет исправлено к релизу. К тому, что сказано выше, примешивается еще одна интересная особенность — монстры бегают намного шустрее, чем мы. Даже одноногий доходяга легко догоняет любого мага, не говоря уже о простых воинах. А ведь, как известно, мага ноги кормят. И при всем при этом *любой маг или клирик может спокойно прокачать боевые скиллы и на равных состязаться с воином*.

Итог - балансом и продуманным геймплеем тут не пахнет совершенно. Оно и понятно, игра только прошла первую стадию тестирования. Ко второй бете обещано много вкусного, тестеры уже заняли низкий старт, и их худенькие ножки подрагивают в предвкушении.

Желание четвертое. Посмотреть

Графический движок у разработчиков, похоже, свой, я не видел такой картинки ни в одной игре. Причем он абсолютно не оптимизирован, мой далеко не слабый компьютер вопит от перегрузки, а винт практически безостановочно и со скрежетом свопирует. Но часто все выглядит довольно прилично. Эдакие пасторальные пейзажи с неплохими деревьями и просто пятибалльной травой усугубляются неплохо смоделированными и хорошо затекстурированными домиками. Персонажи и монстры довольно хороши, но над первыми еще можно поработать. За все, что видно уже сейчас, можно поставить "оч.хор".

Да, совсем забыл сказать, что за всем действом можно понаблюдать как от первого, так и от третьего лица. Камера управляется мышью, и ее всегда можно установить так, как тебе удобно. Если какой-либо предмет вдруг закрывает обзор, то он сразу становится полупрозрачным. Единственный недостаток, который я пока обнаружил, - это то, что при беге можно смотреть только вперед. Если пробуешь изменить вид, то камера через пару секунд возвращается в исходное положение за спиной перса. Неудобно, когда ты делаешь ноги от монстра и тебе нужно посматривать назад, чтобы оценить ситуацию.



Первая встреча со смертью. Не так уж и страшно. Просто труп. Просто мой

Интерфейс игры прост — кнопки и окошки. Окошки можно двигать и сворачивать, на кнопки можно цеплять горячие клавиши (это обещают в следующем "большом" патче). Особое внимание хочется уделить специальным слотам, в которые обычно вешают любые команды. Этих слотов сорок восемь – каждому соответствуют функциональные F-клавиши плюс модификаторы типа Ctrl, Shift и Alt.

А теперь самое, наверное, неприятное. Забудьте про WASD-распальцовку! Управлять чаром можно только посредством point-n-click, что называется "кликни туда, беги сюда". И вообще, все здесь подвешено на мышь и только в некоторых редких случаях на клавиатуру. Это удобно, когда ты играешь, допустим, в Eve Online, но совершенно невыносимо в "приземленной" RPG такого рода. Чтобы начать, к примеру, боевые действия против любого персонажа, нужно кликнуть по нему и скомандовать "в бой!", дальнейшие действия происходят без вашего участия.

Таких вот мелочей, из которых складывается хорошая игра, очень много. Но трудно сказать, каких больше – приятных или неприятных.

Желание пятое. Подождать

Перечитывая вышесказанное, я задавал себе один простой вопрос. Будет ли народ играть в Wish? И понял, что прямо сейчас ответа нет. Не будет его и в ближайшие несколько месяцев. Второй этап тестирования начнется в июне, так что у нас еще есть время как минимум до Нового года, а за этот период может произойти очень многое. Но пока то, что я вижу на своем мониторе, представляет собой зародыш довольно неплохой игры, над которой еще работать и работать.

Мы будем держать вас в курсе всего, что происходит с Wish, и, если вдруг она начнет выбиваться в "игры года", мы сразу же распознаем эту тенденцию. Уж мы это умеем делать, как вы знаете.

Н

Игоръ БОЙКО

Хроники "Сферы"- 3

Додик может все, но он не может все сразу.
Одесский анекдот

Вам про Фому, а вы про Ерему.
Говорят же - народу не нравится это.
Зол. Форум "Сферы"

Минул еще один месяц сферического бытия. Прошел он более-менее спокойно, без особых проблем. Усиленные в прошлом месяце монстры стали привычными, и их по-прежнему оказалось мало. Проблема прокачки остается одной из самых острых в игре. Как делить респы?

Вот типичная ситуация. Подхожу к горной гряде, вижу отличный респ из продвинутого голема и умрадского скелета. Чуть дальше - степная менада, золотой рыцарь, нетопырь. В общем, на этих товарищах хоть степень качай, хоть титул. Только приступил к делу, как появляется перс, чуть круче меня.

- Я тут качаюсь, я тут был первым, уходи.

- Не знаю, когда я пришел, тебя здесь не было.

- Я бегаю вокруг этой горы и выбиваю монстров.

- А я тут стою, на соседних респах.

- Ты что, подраться хочешь?

Существует множество вариантов дальнейшего развития этого диалога. При обоюдном желании всегда можно найти компромисс. Но иногда распря заканчивается стремительной схваткой, в результате которой идет потеря экспы и кармы.

Остается уповать на ввод обещанного Харона, который должен будет оттянуть на свои территории большую часть хайлевеллов. Судя по имеющейся у нас информации, сначала появится материк под названием Гипернаан, который будет обладать уникальной особенностью - он будет меняться, в зависимости от поступков персонажей. Любопытно будет на это дело посмотреть.

Из изменений, существенно повлиявших на геймплей нужно отметить появившуюся возможность усиливать занятый кланом замок. Для этого нужно разместить на его территории специальные камни (по два во дворе и внутри). При этом уровень монстров, защищающих замок, вырастает на пять единиц за каждый камень. Замковые камни можно обнаружить и разбить. Камни можно найти в выпадающих из монстров семенах.

Другие изменения:

- для захвата замка требуется обязательное разбитие ворот. Одними прыжками теперь делу не поможешь;

- мутатор гнева скрижали теперь нельзя снять мутатором очищения. Ну и что? Странный выбор для насущных, первоочередных изменений. В игре полно багов, а тут - чистой воды косметика;

- содержащиеся в скрижалях замка кристаллы при захвате замка достаются новым владельцам. Почему бы и нет, см. предыдущий комментарий;

- возле городов появились специальные торговые площадки. Лаг там, конечно, меньше. Только вот я ни разу не видел, чтобы кто-то заморачивался на них торговать. Оно и понятно - до номера с ресурсами и вещами далеко, да и потенциальные покупатели большей частью крутятся в городе. Еще одна новая фича, которая вполне могла подождать.

Еще одна интересная штуковина: установленный на моем PC клиент игры начал при любом нажатии правой клавиши мышки устанавливать... ночь. С луной и соответствующими звуками. Удалось вернуться к норме только путем полного сноса игры и повторной установки клиента.

О Тантале

Попасть на этот "остров" можно с северного края Гипериона по мосту. Мост охраняют три нифона и пара вспомогательных летунов, поэтому нубам туда лучше не соваться. Впрочем, нубы до моста, скорее всего, не доберутся.

Из местных достопримечательностей можно отметить постоялый двор, на котором стоит единственный продавец. Зато он - настоящий универмаг. Робы, амулеты, арбалеты... Именно здесь мы проверили информацию о том, что нормальные вещи проще всего не добывать охотой, а покупать. Были бы деньги. Ведь после покупки у продавца, скажем, амулета, на его месте генерится новый, свойства которого определяются случайным образом. Именно так сейчас добываются самые крутые робы в игре, которые +68 ко всем стихиям.



В остальном Тантал ничем не отличается от материковых территорий. Правда, только здесь мы встретили монстров-карликов, сильно смахивающих на культистов. Кстати, и возрождаются культисты после смерти также здесь.

Может из-за того, что место обладает явно отрицательной аурой, торговец на постоялом дворе согласится купить у вас лут по демпинговым расценкам. Здесь вы выручите за добычу меньше, чем в том же Торвиле.

Оффлайн

В феврале "Сфера" дважды отметилась на оффлайновых площадках. В день святого Валентина состоялся турнир на Горбушке, где мне удалось встретить нескольких соклановцев. На протяжении всего мероприятия на сцене находились миловидные девы, облаченные в легкие средневековые доспехи. Не обошлось и без реальной схватки рыцарей (представителей клуба исторического фехтования "Легенда"), один из которых даже умудрился получить в процессе кровоточащую ссадину. Рыцарю была оказана первая медицинская помощь, после чего он вернулся в строй.




Navi Dragons и Оракул на Горбушке

Что касается публики, то из ее числа были набраны бойцы и маги разных школ и специализаций, которые приняли участие в турнире. Место проведения схваток было выбрано так, чтобы не слишком мешать регулярным игрокам - в кратере на Тантале. Естественно, под присмотром ГМ.

Правда, дуэлянты не слишком озадачивались правилами и использовали любые возможности для дополнительных развлечений. А именно - в случае каких-то задержек или нестыковок выскакивали из кратера и гасили ближайших монстров в надежде, что из них выпадет лут, которым можно будет воспользоваться во время схватки. Досталось и паре несчастных персонажей, которые на свою беду забрели в те края. У них просто не было шансов.


Посвящение в рыцари "Сферы"

Победитель и призеры получили полугодовую подписку на игру и другие сувениры, после чего все они выбрали королев любви и красоты. Девушки, в свою очередь, произвели героев дня в рыцари (с использованием настоящего меча, все как полагается).

Правда, у меня сложилось впечатление, что исход поединков был предопределен уже на стадии выбора оружия. Огненный маг убил обоих противников первым же порошком.

Аналогичное мероприятие прошло и во время КРИ, где победу одержал маг с водной специализацией. По все видимости, был учтен опыт проведения первого турнира. Нужно отдать должное и смекалке победителя, который перевел схватку в ближний бой, во время которого его противник - огненный маг - бил файрболами не только по оппоненту, но и по себе. Несомненным украшением стенда "Никиты" на КРИ стала модель Наталья Гундорова, которую все мы прекрасно знаем по постерам и коробке "Сферы".

К сожалению, игра не была отмечена на КРИ какими-либо призами. Может, из-за того, что организаторы конференции не ввели вполне обоснованную номинацию "Лучшая MMORPG"? А почему? Феномен российской многопользовательской игры состоялся, а "кришники" его просмотрели. Неправильно это.

Ресурсы

В этом номере мы публикуем карту Гипериона с указанием респов алхимических реагентов и таблиц с информацией о свойствах алхимических порошков. В открытом виде эти сведения не доступны ни в мануале, ни на официальном сайте игры. Такова позиция "Никиты": игроки должны познавать мир "Сферы" на собственном опыте. Естественно, в этих условиях самые активные товарищи начали собирать и к этому моменту собрали достаточно исчерпывающие данные. Редакция связалась с ними и получила разрешение на их использование. Ввиду отсутствия в "Сфере" доступной для пользователей системы координат, расположение респов ресурсов приведено с определенной погрешностью. В то же время, каждая из 44 позиций была проверена. Остается надеяться, что их конфигурация не изменится с очередными патчами.


Наталья Гундорова на КРИ. А как эту девушку звать в игре?

Редакция выражает благодарность:

- клану "Странники" (roversclan.by.ru) в лице персов Treolorn, Ammelie, Arina и Alvik. Благодаря им была сведена в таблицу вся информация по порошкам;

- клану "Нугосы" (nugos.neuromants.ru) в лице персов Орландо и Сверхразум. Ими была создана наиболее подробная карты ресурсов "Сферы", которая легла в основу напечатанного в журнале варианта.

Мы пытались получить недостающие в таблицах данные напрямую от представителей компании "Никита", но они либо не смогли, либо не захотели их предоставить.

Сокращения, принятые в таблицах порошков Магии

МУ - магический урон
ФУ - физический урон
МА - магическая атака
ФА - физическая атака
МЗ - магическая защита
ФЗ - физическая защита
ХР - хитпоинты
☹ - нет данных

Интервью с Оракулом Сферы, часть 2

Уважаемый Оракул! Вы стали для нас источником бесценной информации по игре, ваши вопросы помогли разрешить множество сомнений и успокоить кучу игроков. Но жизнь в "Сфере" не стоит на месте, поэтому созрела очередная порция вопросов, на которые мы можем получить ответ только от вас. Вот они.

НИМ: Для чего нужны разнообразные драгоценные камни (те же алмазы и рубины) кольца с ними, кольца из золота? Это просто лут-добыча или их роль раскроется в дальнейшем?

Порошки магии Воды

Название	Рецепт	Стоимость (в талерах)	Требования (по Воде)	Эффект действия	Длительность перезарядки (с)	Время перезарядки	Радиус действия (м)
Здоровья I		4	-	+ 50 поинтов жизни	-	2.5	19
Ледяной атаки I		2	-	13-19 МУ	-	2.0	16
Ледяной атаки II		3	11	29-43 МУ	-	2.0	16
Очищения II		10	14	Снимает один мутатор	1 мин	2.0	6
Здоровья III		10	20	+ 200 ХП	-	2.3	19
Ледяной атаки III		5	27	58-86 МУ	-	2.0	16
Яда III		7	36	- 40 ХП каждые 2 мин	1 ч	2.8	12
Ледяной атаки IV		7	47	89-133 МУ	-	2.0	16
Здоровья V		25	55	+ 350 ХП	-	2.1	19
Ледяной атаки V		8	68	125-187 МУ	-	1.9	16
Яда V		11	90	- 80 ХП каждые 2 мин	1 ч	2.8	12
Регенерации V		14	95	+ ХП каждые 2 мин	1 ч	5.0	4
Ледяной атаки VI		9	93	167-249 МУ	-	1.9	16
Кислотной атаки VI		13	123	94-530 МУ	-	3.0	10 [7]
Здоровья VII		65	95	+ 500 ХП	-	1.9	19
Ледяной атаки VII		16	119	202-302 МУ	-	1.9	16
Кислотной атаки VI		22	157	121-685 МУ	-	3.1	10 [7]
Болезни VII		22	167	- 225 max HP, - 125 праны	5 ч	4.0	16
Яда VII		22	157	- HP каждые 2 мин	1 ч	2.8	12
Регенерации VII		31	167	+ HP каждые 2 мин	1 ч	5.0	4
Ледяной атаки VIII		36	149	272-406 МУ	-	1.8	16
Кислотной атаки VIII		51	197	154-868 МУ	-	3.2	10 [7]
Болезни VIII		49	209	- 255 max HP, - 138 праны	5 ч	4.0	16
Здоровья IX		130	144	+ 650 HP	-	1.7	19
Ледяной атаки IX		56	180	302-452 МУ	-	1.8	16
Кислотной атаки IX		80	238	193-1091 МУ	-	3.3	10 [7]
Болезни IX		77	252	- 285 max HP, - 150 праны	5 ч	4.0	16
Яда IX		80	238	- HP каждые 2 мин	1 ч	2.8	12
Регенерации IX		108	252	+ HP каждые 2 мин	1 ч	5.0	4
Ледяной атаки X		79	215	383-573 МУ	-	1.7	16
Кислотной атаки X		111	284	240-1360 МУ	-	3.4	10 [7]
Болезни X		108	301	- 315 max HP, - 163 праны	5 ч	4.0	16
Ядовитого удара X		139	301	288-1632 МУ	-	3.2	10 [7]
Здоровья XI		200	200	+ 800 XP	-	1.5	19
Ледяной атаки XI		103	251	461-691 МУ	-	1.6	16
Кислотной атаки XI		146	331	300-1969 МУ	-	3.5	10 [7]
Болезни XI		143	351	- 345 max HP, - 175 праны	5 ч	4.0	16
Ядовитого удара XI		184	351	360-2040 МУ	-	3.2	10 [7]
Яда XI		146	331	- HP каждые 2 мин	1 ч	2.8	12
Регенерации XI		200	351	+ HP каждые 2 мин	1 ч	5.0	4
Ледяной атаки XII		142	291	538-806 МУ	-	1.5	16
Кислотной атаки XII		200	384	378-2136 МУ	-	3.6	10 [7]
Болезни XII		195	407	- 375 max HP, - 188 праны	5 ч	4.0	16
Ядовитого удара XII		251	407	453-2563 МУ	-	3.5	10 [7]
Полного очищения XII		992	430	Полное восстановление	1 мин	5.0	8

Оракул: Эти драгоценности - одна из тайн "Сферы". Уже сейчас некоторые из игроков нашли им применение, но основная их суть откроется со временем.

***НИМ:* Что же дают вещи и кольца ценности? Есть упорные слухи, что при их экипировке резко повышается вероятность выпадения ценного лута.**

Оракул: Слухи всегда были и будут. Данные слухи я опровергну, так как кольца ценности имеют только один атрибут, важный для игроков - это их "ценность".

***НИМ:* Складывается впечатление, что выпадающий лут зависит не только от монстров, но и от географического расположения локаций. Так, при охоте возле башни с магами-торговками вероятность выпадения оружия и доспехов существенно больше. Как игра определяет, какой лут из кого и где должен выпадать?**

Оракул: Система лута на данный момент переживает активные изменения. Понемногу вносятся изменения, так как мы пытаемся сохранить тонкий баланс, который сейчас существует в игре, изменяя его эволюционным методом.

***НИМ:* Можно ли надеяться на постоянное изъятие из лута рыбок второго уровня? Ведь напоминает изощренное издевательство. Или для этого нужно устроить манифестацию с сожжением пары таранок перед офисом "Никиты"? Другими словами: не считаете ли вы, что состав лута должен соответствовать уровню монстров, из которого он выпадает?**

Оракул: Считаем. Но мы также считаем, что "лут" должен зависеть и

Порошки магии Воздуха

Название	Рецепт	Стоимость (в талерах)	Требования (по Воздуху)	Эффект	Длительность действия	Время перезарядки перезарядки (с)	Радиус действия (м)
Шока I		2	-	16-18 МУ	-	1.8	40
Шока II		3	11	36-44 МУ	-	1.8	40
Шока III		4	27	71-85 МУ	-	1.8	40
Усиления III		7	30	+ 55 ФА	4 ч	3.0	5
Шока IV		6	47	110-134 МУ	-	1.8	40
Молнии IV		7	62	110-134 МУ	-	2.8	35
Шока V		7	68	156-190 МУ	-	1.9	40
Молнии V		8	90	340-414 МУ	-	2.8	35
Усиления V		11	75	+ 120 ФА	4 ч	3.0	5
Ослабления V		10	90	- 131-159 праны	-	3.0	28
Замедления V		20	82	запрет бега	6 мин	4.2	25
Шока VI		8	93	207-253 МУ	-	1.9	40
Молнии VI		10	123	454-554 МУ	-	2.9	35
Цепной молнии VI		11	130	390-476 МУ	-	3.1	30 [14]
Шока VII		13	119	260-316 МУ	-	1.9	40
Молний VII		16	157	569-695 МУ	-	2.9	35
Усиления VII		25	131	+ 205 ФА	4 ч	3.0	5
Цепной молнии VII		11	167	504-616 МУ	-	3.1	30 [14]
Ослабления VII		21	157	- 211-257 праны	-	3.1	28
Шока VIII		30	149	330-402 МУ	-	1.9	40
Молний VIII		38	197	723-883 МУ	-	3.0	35
Цепной молнии VIII		43	209	639-779 МУ	-	3.2	30 [14]
Воздушного проклятия VIII		94	215	Запрет бегать и ходить	9 мин	5.5	25
Шока IX		48	180	413-503 МУ	-	2.0	40
Молнии IX		59	238	907-1107 МУ	-	3.0	35
Усиления IX		87	198	+ 327 ФА	4 ч	3.0	5
Цепной молнии IX		67	252	811-977 МУ	-	3.2	30 [14]
Ослабления IX		75	238	- 286-349 праны	-	3.2	28
Шока X		66	215	513-627 МУ	-	2.0	40
Молний X		83	284	1130-1380 МУ	-	3.1	35
Цепной молнии X		94	301	999-1221 МУ	-	3.3	30 [14]
Шока XI		87	251	642-784 МУ	-	2.1	40
Молний XI		108	331	1413-1725 МУ	-	3.1	35
Усиления XI		161	276	+ 509 ФА	4 ч	3.0	5
Цепной молнии XI		124	351	1248-1524 МУ	-	3.3	30 [14]
Ослабления XI		139	331	- 395-481 праны	-	3.2	28
Шока XII		119	291	810-988 МУ	-	2.1	40
Молнии XII		148	384	1776-2170 МУ	-	3.1	35
Цепной молнии XII		170	407	1569-1917 МУ	-	3.3	30 [14]
Воздушного проклятия XII		371	☹	Запрет бегать и ходить	36 мин	6.8	25

Порошки магии Земли

Название	Рецепт	Стоимость (в талерах)	Требования (по Земле)	Эффект действия	Длительность перезарядки	Время перезарядки(с)	Радиус действия (м)
Физической защиты I		5	2	+ 15 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли I		2	-	1-1 ФУ, 31-37 МУ	-	2.3	15
Физической защиты II		8	12	+ 36 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли II		3	11	2-2 ФУ, 56-68 МУ	-	2.3	15
Магической защиты II		8	15	+ 17 МЗ	3 ч	2.0	5
Физической защиты III		12	32	+ 72 ФЗ	2 ч	2.0	5
Атаки земли III		4	27	3-3 ФУ, 87-105 МУ	-	2.2	15
Магической защиты III		12	36	+ 39 ФЗ	3 ч	2.0	5
Слабости III		7	38	- 42 ФА	1 ч	3.6	13
Физической защиты IV		18	60	+ 115 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли IV		6	47	4-4 ФУ, 92-112 МУ	-	2.2	15
Магической защиты IV		19	62	+ 67 МЗ	3 ч	2.0	5
Ослепления		11	66	Ослепление наполовину	6 мин	4.0	12
Физической защиты V		32	90	+ 152 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли V		7	68	5-5 ФУ, 96-116 МУ	-	2.1	15
Магической защиты V		21	90	+ 106 МЗ	3 ч	2.0	5
Камнепада V		14	65	11-23 ФУ, 150-348 МУ	-	3.3	18 [14]
Атаки земли VI		8	52	6-6 ФУ, 122-148 МУ	-	2.1	15
Магической защиты VI		25	123	+ 156 МЗ	3 ч	2.0	5
Камнепада VI		18	80	15-33 ФУ,200-466 МУ	-	3.3	18 [14]
Слабости VI		15	130	- 119 ФА	90 мин	3.6	13
Физической защиты VII		55	155	+ 235 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли VII		21	119	7-7 ФУ, 153-185 МУ	-	2.0	15
Камнепада VII		30	100	19-43 ФУ, 258-602 МУ	-	3.4	19 [14]
Здоровья VII		60	157	+ 1550 к max здоровья	1 ч	2.5	5
Атаки земли VIII		42	149	+ 8-8 ФУ, 204-248 МУ	-	2.0	15
Магической защиты VII		98	197	+ 303 МЗ	3 ч	2.0	5
Камнепада VIII		68	120	24-54 ФУ, 328-764 МУ	-	3.4	19 [14]
Здоровья VIII		123	197	+ 1800 к max здоровья	1 ч	2.5	5
Физической защиты IX		147	240	+ 322 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли IX		59	180	9-9 ФУ, 257-313 МУ	-	1.9	15
Камнепада IX		107	155	30-68 ФУ, 411-959 МУ	-	3.5	20 [14]
Здоровья IX		176	238	+ 2050 к max здоровья	1.5 ч	2.5	5
Слабости IX		87	252	- 244 ФА	2 ч	3.6	13
Атаки земли X		86	215	9-11 ФУ, 271-331 МУ	-	1.9	15
Магической защиты X		216	284	+ 548 МЗ	3 ч	2.0	5
Камнепада X		149	200	37-85 ФУ, 513-1195 МУ	-	3.5	20 [14]
Здоровья X		248	284	+ 2300 к max здоровья	1.5 ч	2.5	5
Сверхзащиты X		222	323	+ 755 ФЗ, + 499 МЗ	24 мин	5.0	5
Физической защиты X		271	330	+ 438 ФЗ	3 ч	2.0	5
Атаки земли XI		108	251	10-12 ФУ, 331-403 МУ	-	1.8	15
Камнепада XI		197	257	46-106 ФУ, ☹-1493 МУ	-	3.6	21 [14]
Здоровья XI		356	331	+ 2650 к max здоровья	2 ч	2.5	5
Сверхзащиты XI		292	377	+ 881 ФЗ, + 665 МЗ	24 мин	5.0	5
Атаки земли XII		150	291	11-13 ФУ, 359-437 МУ	-	1.8	15
Магической защиты XII		390	384	+ 978 МЗ	3 ч	2.0	5
Камнепада XII		269	340	58-134 ФУ, 805-1877 МУ	-	3.6	21[14]
Здоровья XII		460	384	+ 2950 к max здоровья	2 ч	2.5	5
Слабости XII		220	407	- 479 ФА	3 ч	3.6	13
Сверхзащиты XII		399	437	+ 1032 ФЗ, + 889 МЗ	24 мин	5.0	5

от других различных факторов. Хотя вы абсолютно правы, с выпадением рыбки, похоже, случился некий перебор ;) .

***НИМ:* Что дает мантра, позволяющая видеть невидимое?**

Оракул: Это вам предстоит узнать самим, скажу только, что она связана с секретными заданиями, спрятанными по всему Гипериону.

***НИМ:* Опять-таки ходят упорные слухи о кольцах невидимости и левитации. Если разработчики собираются ввести их в игру, то как их можно будет использовать и какие у них будут требования?**

Оракул: О кольцах левитации говорить еще рано. Мы введем их еще очень нескоро.

***НИМ:* Когда будет введена возможность чинить вещи и убрано старение древней брони, 1000 лет она лежала и все с ней было хорошо, а тут в сундуке за месяц сгорает, износ быть должен, но износ при ее ношении.**

Оракул: Как вы сами заметили, первоочередной задачей для нас является введение ремонта вещей. Профессии (в том числе и ремонтные) уже обозначены на сайте игры в соответствующем разделе. Когда - сказать сложно, но введение этой игровой "фичи" сильно изменит жизнь в игре.

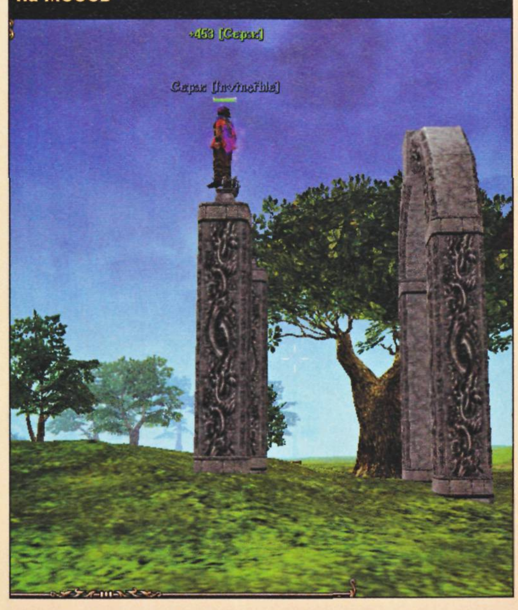
Про изменение системы старения - пока можно сказать, что мы анализируем ситуацию и планируем работы по ее коррекции.

***НИМ:* Будет ли введено старение вещей исключительно при их использовании в экипированном состоянии? Сейчас все предметы стареют независимо от того, играет пользователь в**

Порошки магии Огня

Название	Рецепт	Стоимость (в талерах)	Требования (по Огню)	Эффект	Длительность действия	Время перезарядки перезарядки (с)	Радиус действия (м)
Пламенных стрел I		2	-	23-41 МУ	-	3.0	15
Усиления I		3	2	+ 9 МА	2 ч	4.0	5
Огненных шаров II		4	15	66-152 МУ	-	2.5	20 [7]
Пламенных стрел III		7	27	91-167 МУ	-	3.0	15
Усиления III		6	27	+ 51 МА	2 ч	4.0	5
Огненного проклятия III		7	36	- 41 ФА, - 41 МА	18 мин	3.4	15
Ядовитого пламени III		7	32	- ХП каждые 2 мин	18 мин	3.3	16
Огненных шаров IV		8	66	186-432 МУ	-	2.6	20 [7]
Пламенных стрел V		7	68	175-323 МУ	-	3.0	14
Усиления V		12	68	+ 112 МА	2 ч	4.0	5
Серного дождя V		11	98	172-514 МУ	-	5.8	16 [14]
Огненного проклятия V		11	90	- 89 ФА, - 89 МА	18 мин.	3.4	15
Ядовитого пламени V		13	82	- НР каждые 2 мин	18 мин	3.3	16
Огненных шаров VI		11	130	324-756 МУ	-	2.7	20 [7]
Пламенных стрел VII		15	119	264-490 МУ	-	3.0	15
Усиления VII		26	119	+ 192 МА	2 ч	4.0	5
Серного дождя VII		24	171	296-886 МУ	-	6.0	16 [14]
Огненного проклятия VII		25	157	- 154 ФА, - 154 МА	18 мин	3.4	15
Ядовитого пламени VII		27	143	- НР каждые 2 мин	18 мин	3.3	16
Огненных шаров VIII		39	209	491-1145 МУ	-	2.8	20 [7]
Испепеления VIII		60	190	677-1255 МУ	-	4.9	18
Пламенных стрел IX		52	180	360-668 МУ	-	3.0	15
Усиления IX		92	180	+ 306 МА	2 ч	4.0	5
Серного дождя IX		82	259	471-1411 МУ	-	6.2	16 [14]
Огненного проклятия IX		86	238	- 244 ФА, - 244 МА	18 мин	3.4	15
Испепеления IX		93	240	865-1602 МУ	-	5.0	18
Ядовитого пламени IX		97	216	- каждые 2 мин	18 мин	3.3	16
Огненных шаров IX		87	301	704-1642 МУ	-	2.9	20 [7]
Испепеления X		131	275	1020-1892 МУ	-	4.9	18
Большого огня X		166	344	1153-2689 МУ	-	6.8	30 [15]
Пламенных стрел XI		95	251	467-865 МУ	-	3.0	15
Усиления XI		170	251	+ 476 МА	2 ч	4.0	5
Серного дождя XI		152	361	+ 733-2199 МУ	-	6.4	16 [14]
Огненного проклятия XI		158	331	- 381 ФА, - 381 МА	18 мин	3.4	15
Испепеления XI		173	300	1160-2154 МУ	-	5.0	18
Большого огня XI		219		1440-3360 МУ	-	7.0	30 [25]
Ядовитого пламени XII		178		- НР каждые 2 мин.	18 мин	3.3	16
Испепеления XII		236		1424-2644 МУ	-	5.0	18
Большого огня XII		299		1811-4223 МУ	-	7.2	30 [25]
Великого огня XII		715		3600-4400 МУ	-	9.2	7


Степная менада крупным планом


Хитрый Серж, залез на колонну и ждет респавна мобов

игру или уехал на заработки на Север. То есть, получается так, что после возвращения из двухмесячной командировки есть вероятность застать своих персов голыми и босыми?

Оракул: На этот вопрос было несколько ответов, изначально, мы планировали, чтобы вещь старела независимо от того, лежит она в сундуке или используется в бою. Так как редкие вещи часто попадали в руки высокоуровневых игроков, которые их просто "складировали" в сундуках для приобретения монополии на все артефакты. Настало время, когда все редкие и важные артефакты скопились в руках одних и тех же персоналий, а из монстров выпадали мантры "рыбки". Данную проблему решит новый континент, а так же изменение системы старения. Так что вам не придется бояться, что после долгого перерыва вы очнетесь голым.



Интерфейс нового типа квестов на получение предметов

***НИМ:* Сейчас на форумах появились сообщения о том, что в игре уже присутствует возможность полной починки вещей? Врут или не врут?**

Оракул: Врут, нагло врут. Причем иногда на форуме можно увидеть такие утверждения, что диву даешься...

***НИМ:* Если сам себя задеваешь фаером и умираешь, происходит понижение кармы. Понятно, что идиотов, занимающихся самоубийством в игре, нет. Хотя бы из-за того, что при этом теряется экспа. Так нельзя ли устранить эту досадную особенность?**

Оракул: Система кармы в данный момент довольно качественно сбалансирована, что отмечает большинство игроков. Есть небольшие изменения, которые мы стараемся вносить постепенно, с учетом пожеланий игроков.

***НИМ:* Ходят слухи, что с вводом Харона максимальный уровень персонажей будет повышен до 100, насколько это верно и как будет обеспечен баланс? Перс с 70 уровнем, пришедший с Харона, с легкостью возьмет все замки, и никто ему помешать не сможет.**

Оракул: Это все слухи. Пока мы не планируем таких изменений. Да и вернуться с Харона будет не так просто, как вам кажется...

***НИМ:* На февральском "горбушкином" турнире вы сказали, что скоро в игре появится еще один тип магии - для воинов. Можно немного подробнее осветить этот вопрос?**

Оракул: Приход Шестерых проделал брешь в ткани мира, и новая магия ворвалась в "Сферу". Данная магия в отличие от магий стихий, носит божественный характер. Ее смогут использовать в основном воины мира "Сферы". В отличие от стихий, сила заклинаний и их вид будет зависеть от физических атрибутов вашего персонажа (сила, ловкость, выносливость, меткость).

***НИМ:* Зачем нужна сырая рыба? Правда ли, что с ее помощью каким-то образом можно улучшать карму?**

Оракул: Нет, не правда. В настоящий момент сырая рыба ни на что не влияет.

***НИМ:* Будет ли предоставлена возможность использования вендоров-NPC для организованной продажи товаров? При этом игроку не нужно будет торчать в онлайне.**

Оракул: Скорее всего, нет. Так как в "Сфере" давно существует каста торговцев, которые только тем и занимаются, что участвуют в торговых операциях. Лишить их смысла участвовать непосредственно в этом увлекательном процессе нам просто жалко. Но если они все же попросят ввести это изменение, мы к ним прислушаемся, так, недавно по их давним просьбам мы ввели базарные площади возле городов.

***НИМ:* Нельзя ли немного подробнее рассказать о том, что представляют собой числа, стоящие за показателями физической/магической защиты или атаки. Вот, скажем, магическая защита перса - 500. Что это ему дает?**

Оракул: Нельзя. Это позиция нашей компании. Любое раскрытие игровой механики разрушает ощущение существующего мира. Защита 500 дает вам возможность эффективно противостоять магическим атакам силой 500 и меньше. Это нормальный показатель защиты для мага 10-12 уровня.

***НИМ:* Достала необходимость уделять 20% игрового времени постоянным переобкастовкам. Приличному магу приходится держать на себе порядка десяти эффектов. Да и воинам не легче. Почему бы не ввести мерцающие обкастовки, возобновляющиеся автоматически при наличии соответствующих ресурсов и уровней? Прелесть геймплея не должна состоять в тупом нажатии на кнопки.**

Оракул: Такая просьба поступала только от одного человека. На данный вопрос я уже отвечал, но повторюсь: чтобы наложить на себя защитные заклинания требуются определенные манипуляции и время.

***НИМ:* Когда появится глобальный (по всем территориям) чат для кланов? А возможность отправки персональных сообщений?**

Оракул: В ближайшем будущем можно ожидать появление приватных сообщений. Общий клановый чат появится позднее.

***НИМ:* Когда появится тестовый сервер или аналогичная фишка, позволяющая игрокам опробовать комбинации скиллов? Иначе как вы предлагаете осознанно качать персов или делать обоснованные ресеты скиллов?**


Условные обозначения
Кратеры
Кладбища
Замки
Респавн растений и минералов
Респавн металлов
Туанод - 45
Латор - 30
Шипстоун
Арис
Терновал
Каблак - 30
Аммалаэль - 45
Эйкум-Кас - 30
Льеж - 15
Фьев - 30
Бангвиль
Пельтье - 15
Шателье - 15
Санпул
Каре-Рояль - 45
Дэванагори - 30
Сабулат - 30
Гедеон - 30
Торвил
Триумфалер
Айонат - 30
Блессендор
Деффенсат - 45
1 - Флорус, Ференгон, Целеста, Папоротник
2 - Все металлы и золото
3 - Марсолик, Гиперит, Малахит, Фитолит
4 - Пирит, Фейрик, Ардамат, Мелеозит
5 - Мельвера, Циркулония, Сердень, Легра
6 - Исключительно медь
7 - Аквамарин, Эритрит, Маринит, Терратон
8 - Бирюза, Сердолик, Пармелит, Герудит
9 - Сапронак, Камелик, Кремень, Уголь
10 - Галеонат, Берманат, Гранит
11 - Серебро, Медь, Железо
12 - Веорант, Флема, Форвес, Патронит
13 - Серебро, Медь, Железо
14 - Уголь, Сапронак, Кремень, Камелик
15 - Исключительно медь
16 - Самалья, Парис, Желена, Серпей
17 - Легра, Мельвера, Сердень, Циркулония
18 - Ардамат, Мелеозит, Пирит, Фейрик
19 - Желена, Парис, Серпей, Самалья
20 - Целеста, Папоротник, Ференгон, Флорус
21 - Пишаль, Мандрагора, Кледер
22 - Сферит, Агат, Содалит, Астрамат
23 - Исключительно медь
24 - Чатлит, Маринит, Фейрик, Кледер
25 - Фейрик, Мелеозит, Пирит, Ардамат
26 - Кледер, Пишаль, Мандрагора, Креатолус
27 - Серпей, Желена, Самалья, Парис
28 - Все металлы и золото
29 - Мельвера, Сердолик, Циркулония, Легра
30 - Уголь, Камелик, Кремень, Сапронак
31 - Желена, Парис, Серпей, Самалья
32 - Чатлит, Берманат, Гранит, Галеонат
33 - Исключительно медь
34 - Аквамарин, Терратон, Маринит, Эритрит
35 - Берманат, Гранит, Галеонат
36 - Фитолит, Гиперит, Марсолик, Малахит
37 - Серебро, Железо, Медь
38 - Серебро, Железо, Медь
39 - Бирюза, пармелит, Сердолик, Герудит
40 - Мелеозит, Ардамат, Фейрик, Пирит
41 - Креатолус, Пишаль, Мандрагора, Кледер
42 - Галеонат, Чатлит, Берманат, Гранит
43 - Агат, Содалит, Астрамат, Сферит
44 - Веорант, Форвеса, Флема, Патронит

Оракул: Тестовый сервер существует с самого начала работ над "Сферой" и функционирует по сей день. Но свободного доступа на этот сервер не будет, там уже играет огромная команда тестеров из числа игроков, которая помогает нам.

***НИМ:* Когда можно ожидать введения возможности для игроков организовываться в группы для совместной прокачки?**

Оракул: Практически сразу, после введения нового континента.

***НИМ:* Последний глобальный вопрос - из разряда лозунгов о разрушении Карфагена. Когда будет оптимизирован интерфейс? Напомню, о чем это я:**

- убрать мешки. Дайте нам обычные равноправные слоты без завитушек, занимающих столько места на экране. Ограничение должно быть не по форме, а по общему весу предметов в инвентаре. Предметы должны попадать в инвентарь не перетаскиванием, а по щелчку мышки. При этом должно обеспечиваться автоматическое укладывание в стопки однотипных ресурсов;
- разобраться с мантрами. Кастование 7-8 одинаковых мантр (например, арбалетной +168 ФА) по кругу - это нонсенс. Необходимость использования 10 и более книг мантр - это нонсенс;
- сделать запрос о проплате дани фоновым, в настоящее же время он требует немедленной реакции игрока, что иногда бывает смертельно;
- экипированное оружие не должно находиться в рюкзаке;
- разрешить варить порошки в больших количествах. Просто на выходе должен учитываться процент неудачных попыток. Прелесть геймплея не состоит в многократной закладке реагентов в котелок;
- думаю, что десять баров по десять горячих клавиш (Lineage 2, DAoC) - это то, что нам нужно. Хватит на все случаи жизни. Сейчас же приходится постоянно менять конфигурацию хоткеев, в зависимости от направления текущей деятельности.
- сделайте, наконец, нормальный банк вместо уродливого сундука ("уродливый" - потому что с ним приходится уродоваться. Из него пропадают деньги и вещи. Об этом знают, все кто хоть раз попытался выложить что-нибудь из сундука на пол в номере таверны). Банк должен быть единым для всех территорий. Если для этого разным серверам придется обмениваться дополнительными данными - поставьте новый процессор от Intel;
- ограничение двух ключей, мягко говоря, странное;
- должна быть возможность быстрого и четкого определения принадлежности игрока к тому или иному клану. Достали непонятки во время атак замков. Все персы - близнецы братья. Сделать это можно, например, в виде эмблемы клана, которая постоянно присутствует над головой перса.
- нужно обеспечить прорисовку монстров на большЕм расстоянии. Сейчас даже тем, кто играет на выделенных линиях, приходится специально останавливаться в ожидании их прорисовки. Пейзажи видно на километр, а монстров - только на 45-50 метров и не заранее. Почему?
- требуется устранение бага с зависанием игры при передаче нескольких мантр от игрока игроку.
- нужна оптимизация системы покупки/продажи. Та же клавиша быстрой продажи выбранной вещи. Почему нельзя выдать продавцам сотни предметов типа кусков мяса или карт, чтобы не приходилось ждать их повторного образования у продавца? Или при этом исчезнет процесс случайного образования в ассортименте некоторых старушек раритетных роб +68?

Я понимаю, что такая куча запросов не совсем укладывается в формат интервью, но хотелось бы получить достаточно подробные комментарии.

Оракул: Отвечу как Римлянин - Римлянину. Карфаген будет уничтожен. Главное осаду выдержать...

***НИМ:* Спасибо, уважаемый Римлянин. Будем накапливать новую порцию вопросов.**



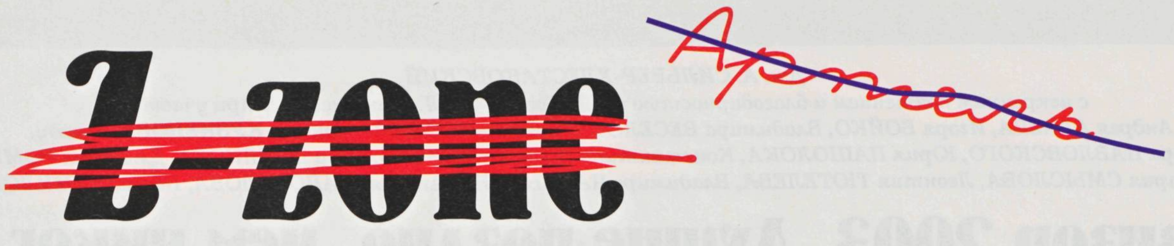
Естественно, сначала я убил дракона. А теперь можно и о проплате дани подумать

Фокусы с сундуком. Сначала "перетаскиваем" сундук при нажатой клавише мышки на стул. Во время этого процесса новое положение сундука может и не отрисоваться. Выйдите из номера и зайдите обратно. Теперь котелки можно доставать на пол прямо из сундука. При этом они будут появляться под сундуком. Оказывается, котелки - тоже материя... (снято Sergeo)









Ревизор-2003

Дж. А. СИЛЬВЕР-ХЛЕСТАКОВСКИЙ,
с искренним почтением и благодарностью к Н.В. Гоголю и Р.Л. Стивенсону, и при участии
Андрея АЛАЕВА, Игоря БОЙКО, Владимира ВЕСЕЛОВА, Никиты КАРЕЕВА, Андрея КУЗНЕЦОВА, Кшаду, Владимира ПАВЛОВСКОГО, Юрия ПАШОЛОКА, Константина ПОДСТРЕШНОГО, Ильи ПОЛЯКОВА, Дмитрия РОММЕЛЯ, Дмитрия СМЫСЛОВА, Леонтия ТЮТЕЛЕВА, Владимира ЧАПЛЫГИНА, Андрея ШАПОВАЛОВА, Павла ШУМИЛОВА

Ревизор 2003. Лучше поздно, чем никогда

Быль в пяти действиях с перерывами на рекламу, в баре есть свежий ROM

Действующие лица

Сквайр Сквозник-Дмухановский, губернатор.
Доктор Землянишный, попечитель рейтингов и хранитель Ножниц.
Лука Лукич Чернопесов, боевой маркетолог 9-го уровня.
Аммос Федорович Огурцов, адмирал.
Реклесс Андреевич Ляпкин-Тяпкин, судья международной категории.
Слепой Пиркс.
Вебмастер.
Ктулху и брат его Кшаду.
Вий.
Темный эльф, обладатель мрачной внешности, скверного характера и зачарованного шкимитара.
Петр Иванович, партийный бард (в партии с 1917-го года).
Петр Иванович, партийный клирик (в партии с 1921-го года).
Штабс-капитан Овечкин.
Человек, Подозрительно Похожий на Брюса Уиллиса (далее ЧППБУ).
Инкогнито Бонс, старый моряк, друг Флинта, знаток латыни и всех питейных заведений по обе стороны Атлантики, обладатель ангельского характера.

А также: твилеккские танцовщицы, цыгане, работники сцены, корректоры, рекламодатели, Опечатка, демоны, вурдалаки и др.



ПРОЛОГ

Явление I

Городская площадь, видны мачты стоящих в гавани кораблей, свежий ветерок колышет штандарты губернаторской гвардии, прекрасные девушки-твилекки исполняют зажигательные испанские танцы с букетиками подснежников в руках. На небе сверкают алмазы, слышатся крики чаек. Повсюду прибиты незаметные дощечки с надписями "Лучше поздно, чем никогда", "Все врут календари", "Кто понял жизнь – тот не спешит", "Артель не медлит – она сосредотачивается". Цыганский ансамбль исполняет модный шлягер "Мы вышли из спячки, когда во всех окнах погасли огни".

Входит Инкогнито. За ним следом плетется сундук. Незаметно отодвигая в угол сцены оставшуюся с прошлого года бутафорскую елочку и поглубже запихивая в карман предательски торчащую бутафорскую бороду, Инкогнито внимательно оглядывается вокруг. Цыгане немедля подносят ему огненной воды. предлагают пить до дна, есть стакан и фотографироваться с медведем.

Инкогнито. Какие, однако, на редкость мерзкие пошли разработчики. Волны тут красивые, облака вон текут, белогривые и пушистые, сволочи, только систему тормозить и умеют... А денег на апгрейд все нет и нет... Однако красиво тут у них... Ну что же! Эта якорная стоянка как раз для меня. Я поживу здесь немного... Йо-хо-хо! Человек я простой. Ром, CD-ROM, свиная грудинка и яичница – вот и все, что мне нужно.

(Останавливает проходящую мимо партию во главе с Темным эльфом негражданской наружности.)

Инкогнито. Эй, братки! Крысы сухопутные! Подгребайте-ка сюда и помогите мне втащить сундук...

(Темный эльф удивленно поднимает бровь, партия хватается за оружие.)

Инкогнито. Уп-с... Наверное, не местные...

Занавес. Громкая музыка заглушает нелицеприятные звуки поножовщины и ударов сундуком по живому. До зрителей доносятся отрывочные фразы "в очередь, джентльмены, в очередь", "а по сопатке?", "моргала выколю" и "это был мой бифштекс!". Смысловая пауза заполняется рекламой. Надо же чем-то платить заслуженному коллективу твилеккских танцовщиц и окупать сооружение дорогих декораций.

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным "бутербродом", на котором крупно написано с обеих сторон "Ненавижу рекламодателей". Два черных рекламодателя невероятной величины немедленно подбираются к ЧППБУ с двух сторон и разрывают его на неравные части.

Зал обреченно выдыхает "Они порвали Кенни" и зарекается критиковать рекламу в журнале.

Явление II

Комната в доме губернатора. На стенах, шкафах и антресолях – полигональные бюсты, шорты и пары пистолетов. Много книг – причем все три посвящены морской тематике. В левом углу сцены виднеется начищенный до блеска компАс; в правом углу покрытый пылью компьютер уже, видимо, не первый день выдает малопонятную и неприличную надпись про какую-то матрицу...

Губернатор. Я пригласил вас, джентльмены, чтобы сообщить вам пренеприятное известие: к нам едет ревизор.

Адмирал. Как ревизор?

Землянишный. Как ревизор?

Губернатор. Ревизор из метрополии, инкогнито. И еще с секретным предписаньем.

Адмирал. Вот те на!

Землянишный. Вот не было заботы, так подай!

Чернопесов. Господи Боже! Еще и с секретным предписаньем!

Губернатор. Я как будто предчувствовал: сегодня мне всю ночь снились какие-то два необыкновенных рекламодателя. Право, этаких я никогда не видывал: черные, неестественной величины! Пришли, понюхали – и пошли прочь. Вот я вам прочту письмо, которое получил от главного редактора дружественного нам изда... то есть, я хочу сказать, от губернатора другого острова! Вот что он пишет. "Любезный друг, кум и благодетель *(бормочет вполголоса, пробегая скоро глазами)*... Все за нами, подонки, повторяете и задолбали ростом тиража..." *(остановясь)*, ну, здесь свои... А! вот. "Спешу, между прочим, уведомить тебя, что приехал Он... Инкогнито. Хитрец представляет себя частным лицом, но не верь ему. В сундуке у него предписание навести порядок, забороть опечатки, реформировать систему рейтингов и поднять зарплату бюджетникам *(значительно поднимает палец вверх)*. Я это знаю от достоверных людей. Советую тебе взять предосторожность, ибо он может приехать во всякий час, если только уже не приехал..." И прочее, и прочее. Такое вот обстоятельство!

Адмирал. Да, обстоятельство такое... необыкновенно, просто необыкновенно. Что-нибудь недаром.

Чернопесов. Зачем же, отчего это? Зачем к нам ревизор?

Губернатор. Зачем! Так уж, видно, судьба! *(Вздохнув)* Тут уж не поймешь.

Адмирал. Я думаю, что здесь тонкая и больше политическая причина. Вон недавно мы в новость про Дюка информацию к адд-ону Silent Storm'а засунули. Вот отсюда и ревизор...

Губернатор. Эк куда хватили! Еще умный человек! Две новости не одна, много не мало, и беды здесь нет никакой. И читателям развлечение, и рекламодателям приятно. Фирменная фишка, рецепт от телепузиков.

Адмирал. Нет, я вам скажу, вы не того... вы не... Начальство имеет тонкие виды, даром что далеко, а оно себе мотает на ус. В нашем деле все важно. И перфорация постера, и величина буковочек на обложке, и взвешенность рейтинга...

Землянишный. *(внезапно бледнеет)* Джентльмены, я, кажется, понял.

Все. Что вы поняли, Артемий Филиппович?!

Землянишный. А вот что, джентльмены! Обратите внимание – весна на дворе. *(Поднимает в горсти оставшиеся после твилекких танцовщиц подснежники.)*

Губернатор. Ну и что с того, что весна?

Землянишный. Так ведь лучшие игры прошлого года еще не выбраны!

(Улыбка сходит с лица Губернатора. Лука Лукич с тихим вскриком падает в обморок. Адмирал хватается за кортик. Общее замешательство.)

Губернатор. О, Господи, вот оно! Теперь понятно, откуда инкогнито проклятое! Вдруг заглянет. "А, вы здесь, голубчики! А какой, скажет, редактор тут Лучших прошляпил?" – "Ляпкин-Тяпкин". – "А подать сюда Ляпкина-Тяпкина! А кто попечитель рейтингов?" – "Землянишный". – "А подать сюда Землянишного!" Вот это худо!

"Задорная Артель Сексуально Озабоченных Студентов"ТМ придставлят Бар "Виселый Пенгвин". Межсизонье



Купили кампьютер и ни знаете, чем на нем занятся? Тагда наш проект — для Вас!

— Смаделированные в мильчайших подробностях Фото Модели!
— Возможности угастить Девушкам (придварительно введите номер Вашей кридитной карты)
— Иксклюзивный Приватные танцы тольна для Вас! Но можно и пагаварить!
— Прашедшым игру — бесплатный стакан коки колы в баре "Виселый Пенгвин"!

Ни прахадите мима! Пачувствуйте сибя Настоящим Мужчиной!!!

Явление III

Там же, в комнату вваливается партия во главе с Темным эльфом негражданской наружности. Вид у них помятый.

Партийный бард. Чрезвычайное происшествие!

Партийный клирик. Неожиданное известие!

Все. Что, что такое?

Партийный бард. Непредвиденное дело. Приходим в гостиницу...

Партийный клирик *(перебивая).* Приходим с Петром Ивановичем в гостиницу "Адмирал Бенбоу"...

Партийный бард *(перебивая).* Э, позвольте, Петр Иванович, я расскажу.

Партийный клирик. Э, нет, позвольте уж я... позвольте, позвольте...

Партийный бард. Да вы не припомните всего, а я все-таки бард!

Губернатор. Да говорите, ради Бога, что такое? У меня сердце не на месте. Садитесь, джентльмены! Возьмите стулья! Петр Иванович, вот вам стул.

(Все усаживаются вокруг обоих Петров Ивановичей.)

Партийный бард. Позвольте, позвольте, я все по порядку. Идем мы все вместе по улице, любуемся подснежниками... уж, пожалуйста, не перебивайте, Петр Иванович! Я уж все, все, все знаю-с. Так вот изволите видеть, идем мы по улице.

Партийный клирик *(перебивая).* Возле таверны "Адмирал Бенбоу".

Партийный бард. Возле таверны "Адмирал Бенбоу". Только что мы туда, как вдруг... моряк!

Землянишный *(иронично).* На нашем острове – и вдруг моряк? С чего бы это?

Партийный клирик. Ах, позвольте, не просто моряк, моряк со шрамом!

Партийный бард. Свирепой наружности, с просмоленной косичкой, идет этак по городу, и в лице этакое рассуждение... физиономия... поступки, и здесь *(вертит рукой около лба)* много, много всего. Я будто предчувствовал и говорю Петру Ивановичу: "Здесь что-нибудь неспроста-с". Да.

Партийный клирик. И тут он нам крикнул: "Эй, братки! Подгребайте-ка сюда и помогите мне втащить сундук"...

Все *(со значением).* Сундук?!

Партийный бард. Сундук. Как сказал он мне это, а меня так вот свыше и вразумило. "Э!" – говорю я Петру Ивановичу...

Партийный клирик. Нет, Петр Иванович, это я сказал: "Э!"

Партийный бард. Сначала вы сказали, а потом и я сказал. "Э!" – сказали мы с Петром Ивановичем.

Губернатор. А что сказал Он?

Темный эльф *(неожиданно и громко).* Он шкажал "Уп-ш"... И, шабака штрашная, выбил мне три жуба! Жамочу!

Губернатор. Батюшки, сватушки!

Все сходится – и сундук, и наружность, и обращение. Выносите, святые угодники! Он уже здесь, а у нас палубы не драены, номинации не распределены и верстальщики без парадных мундиров! *(Хватается за голову.)* Позор! Поношенье!

Землянишный. Что ж, ехать парадом в гостиницу?

Адмирал. Нет, нет! Вперед пустить голову, духовенство, купечество; вот как в битве при Каннах...

Губернатор. Нет, нет; позвольте уж мне самому. Бывали и не такие дедлайны... Вы, джентльмены, приготовляйтесь по своей части. Номинантов определите, текстики там про них накатайте какие-нибудь. Мол, у нас к выбору Лучших все готово давно. А мы пока Луку Лукича к нему отправим. У вас с ним, Лука Лукич, по части экшенов много общего. Вот и заговаривайте ему зубы...

Чернопесов. А почему сразу я? Чуть что, сразу Лука Лукич! Это не конституционно!

Губернатор. Господи, помилуй нас грешных!

Темный эльф. Жамочу!

Занавес. Слышатся звуки спешных приготовлений к выбору Лучших. Выкрикиваются названия игр. Время от времени из-за занавеса выбегают размахивающий микрокалькулятором Землянишный и бледный Лука Лукич. Пахнет жареным. Зритель пережидает напряженный момент всеобщих расчетов, оптимизаций и интерполяций за просмотром легкой задорной рекламы. Надо же как-то оплачивать зубы приглашенной темноэльфийской звезды и ремонт сломанного в драке волшебного шкимитара.

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным “бутербродом”, на котором с одной стороны написано: “Пиревожу игры”, а с другой – “Дорого”. Но из-за пазухи ЧППБУ предательски выпадает рекламный буклет программы Stylus, что приводит к фатальным для ЧППБУ последствиям. Чьи-то руки хватают его и тащат в зал, после чего счастливые геймеры долго и сосредоточенно благодарят мастера слова. “Эх, Кенни, Кенни,” – вздыхают за сценой локализаторы.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ. ACTION

Явление I

Маленькая комната в гостинице. Постель, стол, сундук, пустая бутылька, сапоги, платяная щетка и прочее. Лука Лукич прячется за открытой дверью. В комнату входит Инкогнито. У него перевязана рука, он мрачен.

Чернопесов. Билли!

(Инкогнито резко поворачивается на каблуках и смотрит на Луку Лукича.)

Чернопесов. Разве ты не узнаешь меня, Билли? Неужели ты не узнаешь своего старого корабельного товарища, Билли?

Инкогнито. Чернопесов, Лука Лукич!

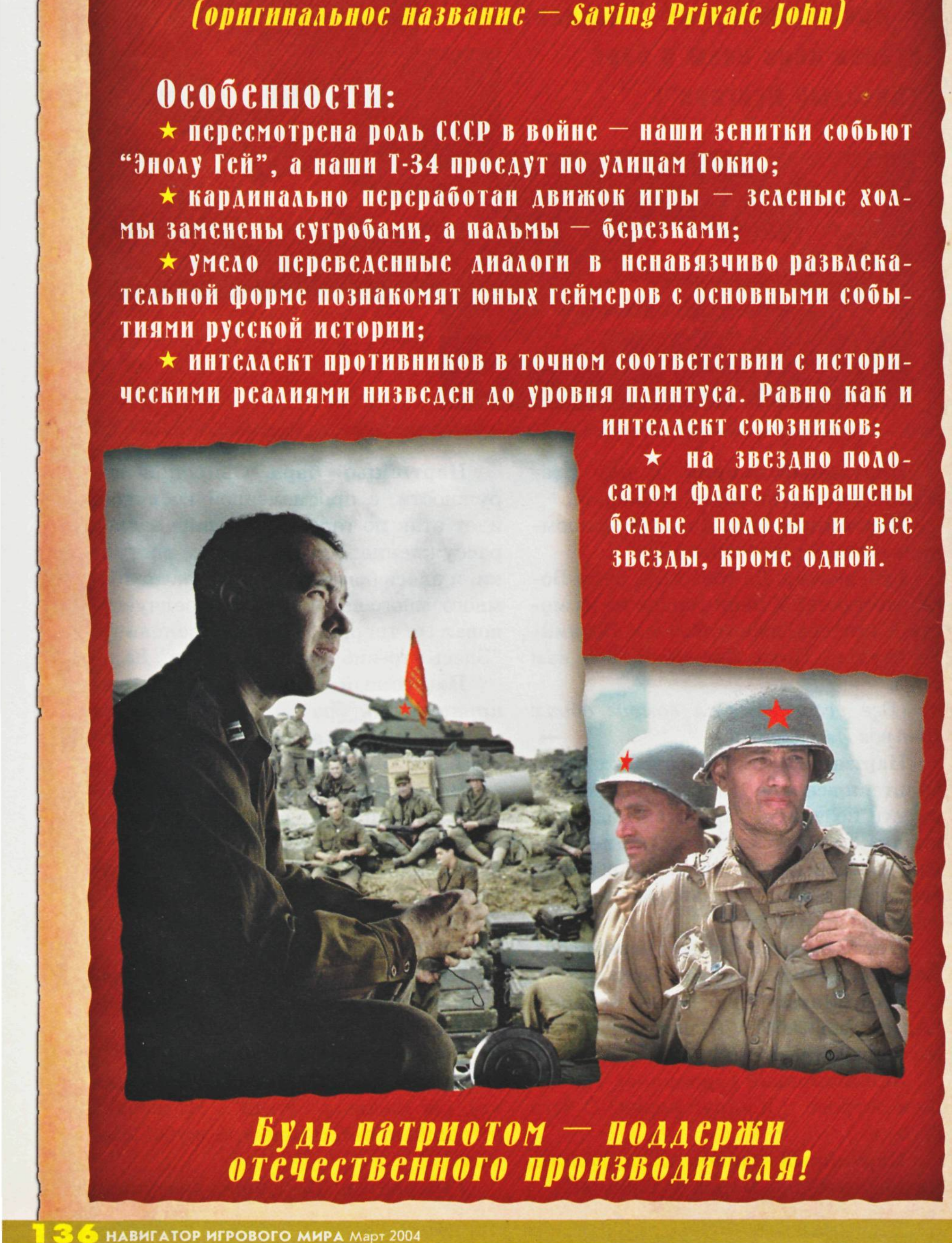
Чернопесов. Он самый! Пришел проведать своего старого корабельного друга, своего Билли, живущего в трактире “Адмирал Бенбоу”. Ах, Билли, Билли! Сколько воды утекло с тех пор, как ты и сам был на моем месте...

Инкогнито. Ладно. Ты выследил меня, и я перед тобой. Говори же, зачем пришел?

Чернопесов. Узнаю тебя, Билли. Ты прав, Билли. Давай посидим с тобой за стаканчиком рома и поговорим без обиняков, напрямик, как старые товарищи...

Развитие разговора двух старых друзей малоинтересно, да и к тому же его и так все знают наизусть. Поэтому действие прерывается новой рекламой. Деньги пойдут на лечение заслуженных артистов от приобретенной во время репетиций алкогольной зависимости.

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным “бутербродом” на плечах. На лицевой стороне надпись “Duke Nukem – Never”, встречаемая одобрительным гулом. Однако ЧППБУ опрометчиво поворачивается к залу спиной, и зрители с ужасом читают “Да и DOOM 3 – тоже фигня”. Спустя доли секунды по залу летают лишь клочки оранжевого одеяния, а экзальтированные фанаты, облизывая окровавленные клыки, рассаживаются по местам, утробно урча “о да, мы убили Кенни”...



Явление II

Там же, те же. Но уже веселые.

Инкогнито. Ай да Чернопесов, ай да сукин сын! Лучших, говоришь, выбирать надумали ближе к марту месяцу? Молодцы, молодцы! Предлагаю оставить прежнюю конгениальную схему. 7 + 7 + 7 + 7 + MMORPG + итоговая семерка + Самая-Самая + россыпь дополнительных номинаций. Просто и эффектно! Ну-ка давай сюда свои списки – я грамотно все рассужу!

Чернопесов. Вот они, Билли!

Инкогнито *(изучает списки, что-то там вычеркивает).* Тэк-с... Вот этого нам не надо – двух "Томов Клэнси" для одной семерки слишком уж много; вот это скучно, а это вообще адд-он...

Чернопесов. Но, рейтинги, мнение читателей...

Инкогнито. Ерунда! Ты еще адд-он к "Варкрафту" предложи в игры года. Творчески надо подходить к выбору, с огоньком!

Чернопесов. Но маркетинговые исследования...

Инкогнито. А я тебе пасть порву...

Явление III

Комната в доме губернатора. Землянишный колдует возле рации, Адмирал чистит парадный мундир, Губернатор пьет валидол.

Губернатор. Ну, что, что там, Артемий Филлипович?!

Землянишный. Лука Лукич радирует, что с экшенами все в порядке. Семерка утверждена. *(Прислушивается к морзянке)* Но у нас потери.

Губернатор *(упавшим голосом).* Кто?

Землянишный шепотом называет игры на ухо Губернатору. (Память вычеркнутых игр почитается вставанием.)

Губернатор. А кто первый по списку?

Землянишный. Военно-исторические шутеры...

Адмирал *(оживляется).* Военная история? Интересно, интересно...

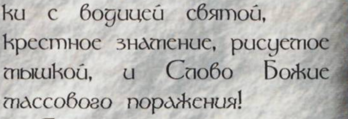
Включается цветомузыка. Под звуки шотландской волынки зрителям разносят распечатки с итогами года по разделу. Объявляется технический перерыв на чтение.

(За этот новаторский подход к сценографии пьеса "Ревизор-2003" представлена к премии "Находка века", присуждаемой Ассоциацией Лояльно-Колониальных Артистов Шансона.)

"Знамение"



Смутные времена пришли, братие! Нечисть препакостная на экраны мониторов пролезть пытается и души ваши похитить! Но с божией помощью готов у пастырей ваших симметричный ответ, шутер черноземный да посконный! Однако способный графикой прельстивой, игрой теней да интеллектом замкнуть вражеские поделки премерзкие! Воистину, сгорит в аду тот, кто не оценит богатый выбор оружия благочестивого, и среди оного скляньки с водицей святой, крестное знамение, рисуемое мышкой, и Слово Божие массового поражения!



Скоро в каждую дверь постучатся проповедники наши и принесут CD-ROM со "Знамением" лично в руки.

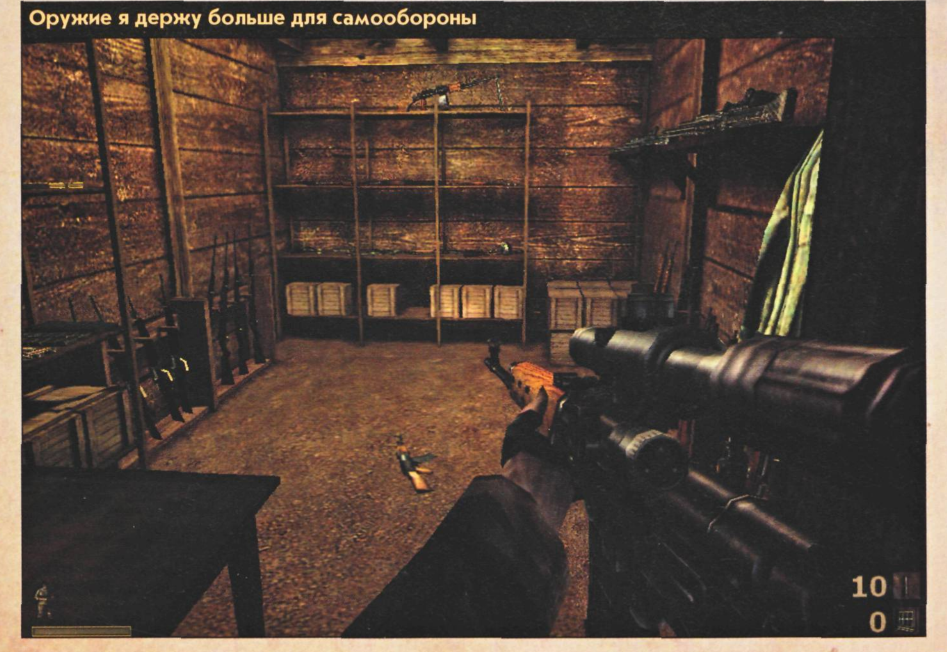


Номинация "О боях, пожарищах" или Лучший военно-исторический FPS

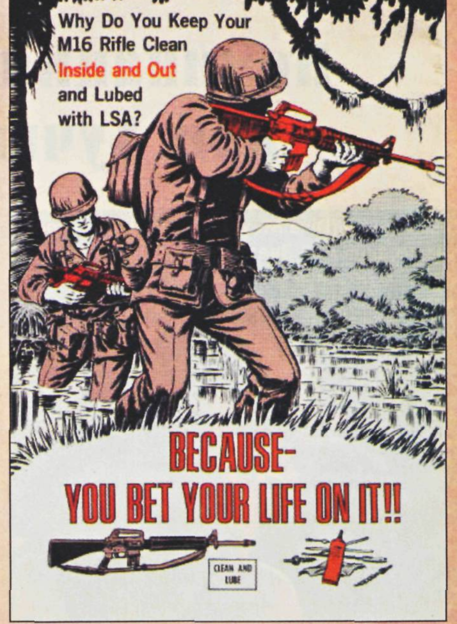
1

★ Победитель **Vietcong** ★ Разработчик **Pterodon Studios**
★ Конкуренты **Call of Duty, MOHAA Breakthrough**

Время от времени в жизни случаются всякие приятные неожиданности. Иногда вдруг улыбнется идущая навстречу незнакомая девушка или появится в кармане сотня-другая пиастров. Или вот, живешь себе, скучаешь, лениво ждешь общепризнанные хиты, а тут на тебе - выходит игра-вундеркинд, легко сшибает лавры победителя и устанавливает новые стандарты. Vietcong – как раз из таких игр. Можно долго рассуждать на тему ее успеха, выискивая причины в чешском происхождении продукта или тайных связях "Птеродона" с создателями еще одного мегахита, "Мафии"... Но факт остается фактом: весной прошлого года планка качества военно-



Оружие я держу больше для самообороны



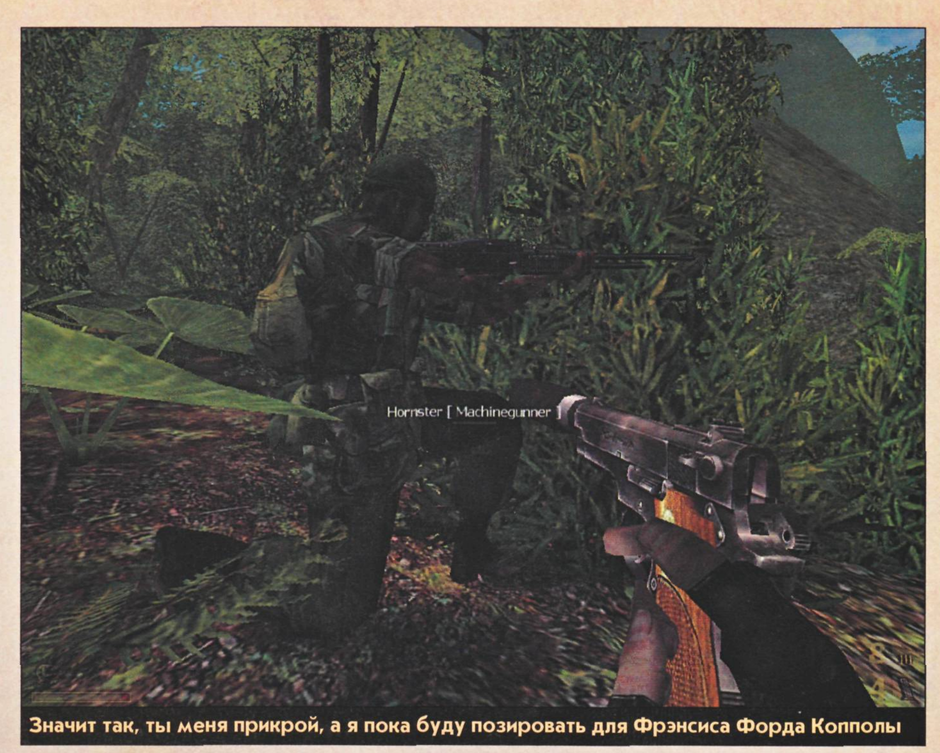


Тебе какую пиццу заказать?

исторических FPS поднялась на новую, пока еще никем не взятую высоту.

Для начала необходимо отметить качество режиссуры. Все начинается классическим для таких случаев роликом с летящим над джунглями вертолетом и закадровым рассказом сидящего в нем главного героя о себе и судьбах мира. По прибытии на базу мы отыскиваем командира, получаем от него ряд указаний и отправляемся на первую вылазку. При этом "отыскиваем, получаем и отправляемся" означает, что придется не просто читать текст брифинга, а именно бежать к штабному блиндажу, искать отведенную вам конуру, оставлять там вещи и отправляться в полной выкладке к джипу на выезде из лагеря. После пары-тройки таких маневров поневоле начинаешь ощущать себя в гуще боевых действий.

Следующее, что нельзя не отметить, – игровой процесс. По мнению авторитетных источников, трудящихся сами понимаете где, Vietcong остается одним из самых реалистичных симуляторов полупартизанских боевых действий, оставляя в этой части позади аналоги вроде R6 или DF. Несмотря на формальное отнесение его к FPS'кам, привычные для жанра методы наподобие strafe'n'run здесь совершенно не применимы. Это лишь в кино одиночка с пулеметом и неизменным тесаком вырезал вьетнамские дивизии, отделавшись парой ссадин. Тут любое лишнее движение моментально становится путевкой в небо. Львиную долю времени приходится проводить, уткнувшись мордой в грязь и моля, чтобы в следующий раз засевший впереди пулеметчик не опустил прицел чуть ниже. Играя на подобающей сложности, не всегда успеваешь рассмотреть, кто же конкретно сейчас палит по тебе, отвечая одиночными выстрелами и короткими очередями по месту последней замеченной в кустах вспышки.



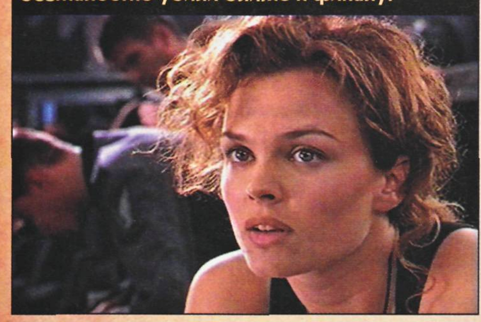
Значит так, ты меня прикрой, а я пока буду позировать для Фрэнсиса Форда Копполы

Бесспорным плюсом является и скрупулезная проработка арсенала, достойный уровень руководимых вами сослуживцев и противостоящих вам местных guerrillas, интересные сценарии получаемых заданий. В комплексе все это и создает ту непередаваемую игровую атмосферу, благодаря которой первый проект неизвестной восточноевропейской студии пробился в прошлом году на вершины чартов, а в настоящее время остается одним из лидеров далеко не самого простого в конкурентном отношении жанра. Конечно, можно позанудствовать относительно затянутости "туннельных" миссий или отсутствия городских боев, но поверьте – это лишь капля, к тому же весьма спорная, в море несомненных достоинств.

Интересно, а кто из известных или неизвестных чешских игроделов потрясет общественность в этом году? Хочешь не хочешь, а ведь "тенденция, однако".

2 Номинация "Изобретатели будущего" или Лучший футуристический FPS

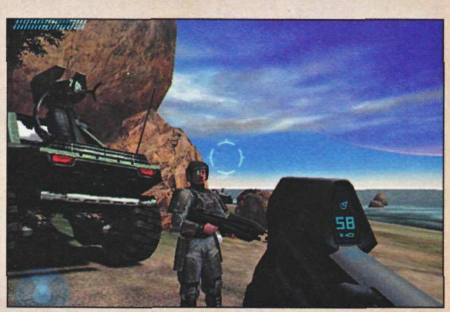
Дина Мейер (Dina Meyer) более всего известна по фильму "Звездный десант". Помните рядовую Дизи Флорес? Которую так безжалостно убили ближе к финалу.



★ Победитель **Halo. Combat Evolved**
★ Разработчик **Bungie**
★ Конкуренты **Unreal 2, StarTrek. Elite Force 2, Chrome**

У замечательной актрисы Дины Мейер есть девиз: beautifully simply. То же самое можно сказать про Halo. Эта игра проста, и эта игра прекрасна.

Разработчики, команда Bungie, впервые объявили о Halo в 1999-м году. В 2000-м Microsoft купила разработку, сделав Halo флагманом продаж на Xbox. В 2002-м было объявлено о PC-версии (никто и не сомневался, что она будет). В 2003-м мы наконец-то смогли увидеть мир-кольцо на экранах мониторов, а не телевизоров. Увидели и поняли, что Halo – ступенька в




Тех, кто на море не был, на небе за лохов держат





индустрии, которую мы уже перешагнули. Игра, ставшая для FPS революционной, но при этом революцию на PC не сделавшая. Некоторые недооценивают тот факт, что Halo два года числилась в Xbox-эксклюзивах. Мол, игру-то мы в итоге все равно получили. Этим несознательным личностям предлагаем вспомнить школьный курс геометрии.

Доказательство от противного.

Предположим, что существует прекрасная девица 16-ти лет, а также ее тетка неопределенного возраста (носит очки в роговой оправе и держит мануфактурку по производству евроокон). Только нашей абстрактной золушке исполнилось 17, как тетка-опекунша сдала ее в частный пансионат для девочек, где она в итоге и проучилась четыре года. Девице сейчас 21, она прекрасна и будет радовать нас своей красотой еще долго. Но разве мы простим мерзкой перечнице, что она четыре года скрывала от нас такой бутончик?!

Ответ. В огонь старую ведьму. Что и требовалось доказать.

Ах, как хороша девица... То бишь игра. Даже сейчас, через четыре года после разработки, некоторые моменты заставляют затаить дыхание.

Вот, скажем, Мастер Чиф. Это действительно супергерой. Супер-супер-супергерой. Лучшее Секретное оружие землян. Самый большой "крутан" на корабле Pillar of Autumn. Когда становится жарко, капитан отдает приказ бортовому компьютеру: "Разбудить всех".

- Всех, сэр? – спрашивает томным голосом прекрасный полупрозрачный компьютер.

- Всех, – отвечает капитан. Подразумевая: "и самого крутого парня в мире – тоже".

А когда в середине игры монстры начинают узнавать Мастера Чифа... Жалкие алиены разбегаются с воплями: "О, нет, это он! Он! Мы все умрем!"

Мы же старательно отыгрываем роль. Прячемся за переборку, когда заканчивается энергетический щит, и отточенным движением ставим последнюю обойму в штурмовой винтовку, чтобы через пару секунд снова ринуться в толпу вопящих алиенов, круша прикладом черепа. Мастерски управляемся с техникой, как земной, так и инопланетной. И стараемся по мере сил беречь напарников-людишек (в конце концов, эти жалкие белковые организмы нас создали).

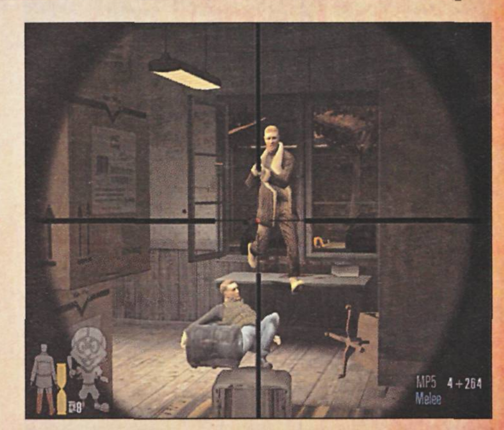
Секрет безумной играбельности Halo в том, что Bungie наплевали на количественный фактор. В списке фич не найдешь "12 видов земного оружия и 15 инопланетного". Нет. Разработчики заново, с нуля, сделали FPS-геймплей. Перелопатив все, что было в шутерах за последний десяток лет, выдали экстракт экшена. Игра ради игры. Простая красота. Одобрям и обожам.

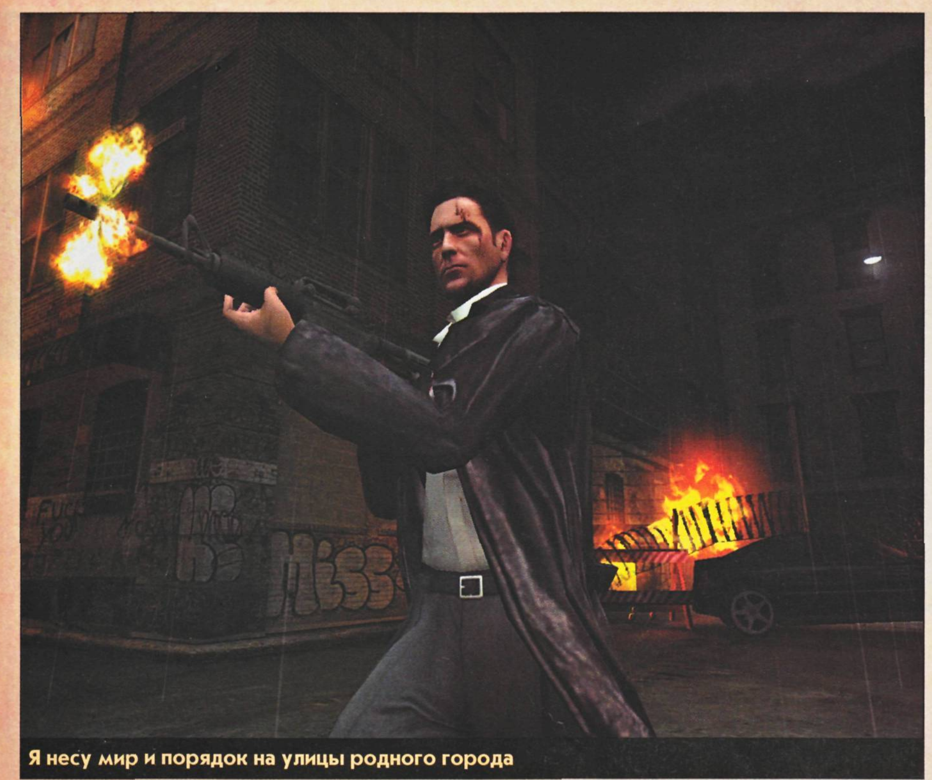
3 Номинация "Посмотри на мой затылок" или Лучший TPS

★ Победитель **Max Payne 2. The Fall of Max Payne** ★ Разработчик **Remedy Entertainment** ★ Конкуренты **Enclave, BloodRayne, Jedi Academy**

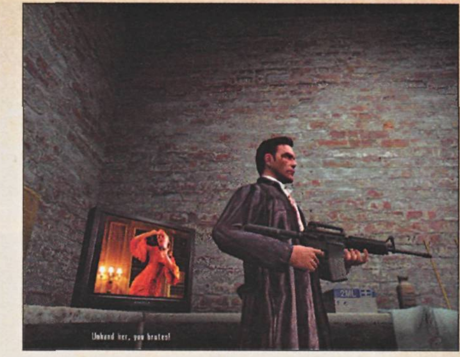
Второй Max Payne – игра о любви. Только не о наборе странных чувств Макса к Моне Сакс и не о нежном благоговении геймеров перед кучей вылепленных из высококачественных полигонов и насквозь изрешеченных пулями кусков мяса. Разумеется, успех лучшего TPS 2003-го года построен не без первых двух компонентов, но есть кое-что поважнее. И этим "кое-чем" игра пропитана буквально до основания. Она им учащенно дышит, аки выброшенная волной на берег рыба, она им питается. Это загадочное "кое-что" – любовь разработчиков к компьютерным играм вообще и жанру TPS в частности. Если попробовать углубиться еще дальше, то мы обязательно услышим от сотрудников финской компании Remedy Entertainment пылкое признание в любви к двум стилям: трэшу (как европейскому, американскому, так и гонконгскому) и нуару.

Создатели Max Payne 2 не стали заниматься абсолютным самоповторением и рядышком с хорошо укатанной дорогой решили проложить новую. Вместо банального сюжета о мщении за семью образца лета 2001-го года нынешней осенью нам предложили





Я несу мир и порядок на улицы родного города

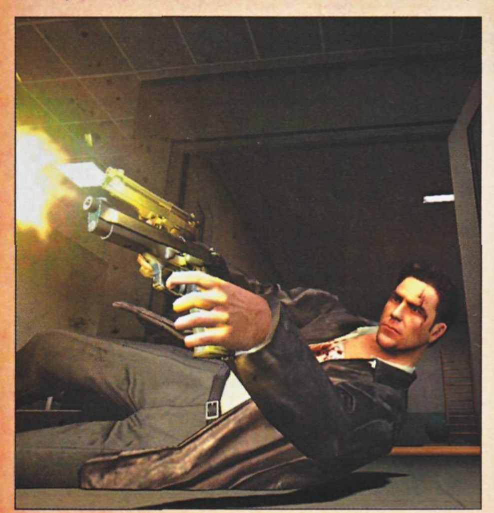






невероятную историю, в которой, как в дорогом коктейле, перемешали борьбу израненного сердца и капитально расшатанной психики с остатками здорового разума. Крепкими нержавеющими болтами к этому действу намертво привинтили сотни, а то и тысячи мельтешащих под ногами разношерстных противников, не забыв сбросить на голову главного героя килограммы стрелкового оружия и тонны боеприпасов. В качестве финального аккорда ярко сверкает главная цель всего этого безумия – во что бы то ни стало докопаться до истины.

Данная композиция оказалась бы неполноценной без мощной технологической составляющей. И это несмотря на то, что в основу Max Payne 2 лег движок первой части. Реалистичная картинка, стремящийся к максимальному правдоподобию дотошный дизайн уровней, интерактивность даже самых малозначительных предметов и, конечно же, физика полета пуль сделали впечатляющий прыжок вверх и с легкостью забрались на недосягаемую для всех остальных TPS высоту.



О последнем слагаемом успеха хочется рассуждать часами, чинно смакуя каждую падающую на землю гильзу, каждый оттенок вылетающего из ствола яркого всполоха пламени, который не только ослепляет глаза, но и расплавленной медью обжигает чувствительную сетчатку и со стремительной скоростью несется по ручейкам нервных окончаний к головному мозгу. Погружаясь в воспоминания с еще большей силой, память почему-то выдает полную противоположность – словно мгла, застилающая экран монитора картинка, царящая во время активации модернизированного эффекта bullet time. Безумная игра контрастов на впечатлительной геймерской психике. Почему-то хочется заставить себя поверить в то, что изображение состоит не из текстур и полигонов, а попросту профессионально нарисовано одним единственным кусочком графита, а сверху присыпано щепоткой мягкого пепла, оставшегося в камине особняка Владимира Лема.

Впрочем, все это покажется мелочью по сравнению с теми чувствами первобытного страха, которые испытываешь во время путешествия по шестой главе первой части. Невероятные цвета оживших декораций заброшенной киностудии бьют по глазам. Банальные картонные фигурки заставляют шарахаться из стороны в сторону. Если нервы окажутся крепкими, то на этой локации вы не потратите ни одного патрона. Но если страх возьмет

Найдет, бывало, Мона какого-нибудь полицейского окровавленного и давай его целовать



верх, то по пути к душевой кабинке Моны вы распрощаетесь не с одной обоймой к своему безотказному оружию. Доносящиеся за кадром чертовы голоса вынуждают всадить пару пуль в преградившего путь картонного уродца с огромным шприцем в руках, до отказа забитым каким-то странным зельем. Уж не знакомая ли по первой части зеленая отрава, послужившая причиной гибели жены и ребенка Макса Пейна? Вопросы, вопросы, уйма вопросов. Они заставляют с пристальным вниманием изучать каждую деталь интерьера, словно там таятся ответы на все загадки. Конец первой части оставил нерешенными целый ряд важных задач. Финальная сцена Max Payne 2 возвела их в степень. С нетерпением ждем ответы в Max Payne 3.

Губернатор *(неуверенно, с надеждой)*. Джентльмены, то есть мы, действительно признали, что весь из себя коммерчески выверенный Max Payne 2 и в самом деле нуар и ровня старому доброму Максимке?

Землянишный. Да, так и есть.

Губернатор. И Инкогнито, хоть и любит слэшеры вне всякой меры, не поставил тот же Enclave на первое место?

Землянишный. Получается, что так...

Губернатор *(облегченно вздыхает)*. Уфф. Значит, еще есть надежда на взвешенные итоги года. Без выкрутасов...

Землянишный *(осторожно)*. Право, я бы так не думал. Наш Инкогнито он такой... то ничего-ничего, а то вдруг как начнет...

Губернатор. Ох, и то верно... Таков уж неизъяснимый закон судеб, умный человек – или пьяница, или рожу такую состроит, что хоть святых выноси.

Землянишный. Это ничего, джентльмены, у меня и для умников текстик заготовлен подходящий. Про аркады, но не по-аркадному, с эдакими мудреными завитушками. Пустим в тираж – прослывем прогрессивным островом.

Адмирал. А я вам вот что скажу - не приведи Бог выпендриваться по ученой части: всего боишься, всякий мешает, всякому хочется показать, что он тоже умный человек.

Землянишный. Эх, Аммос Федорович, разве ж эту простую истину Инкогните проклятому объяснишь.

(Все дружно и чрезвычайно горестно вздыхают.)

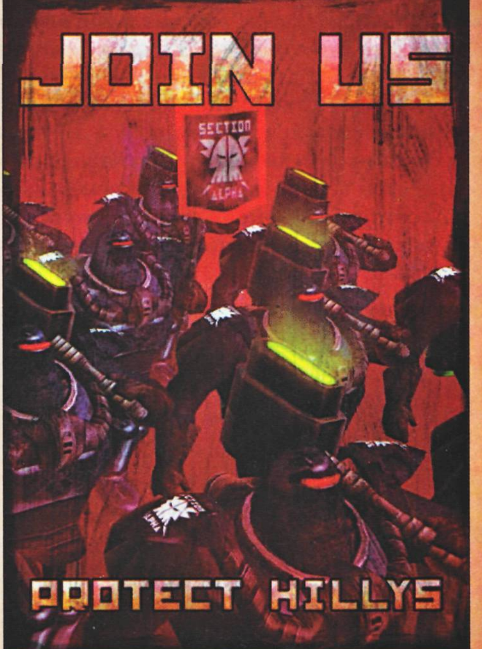
4 Номинация "Классика жанра" или Лучшая аркада

★ Победитель **Beyond Good and Evil** ★ Разработчик **UbiSoft** ★ Конкуренты **Rayman 3, Gun Metal, Yager**

Все, что делается из любви, совершается всегда по ту сторону добра и зла. Воистину! Ты, Мишель Энсель – я верю – ты искренне, пусть и порочно, любишь свою работу. Как же мне представить этой бушующей толпе твой новый шедевр, о создатель легендарного Рэймана? Думаю, "прелюдия к хорошим аркадам будущего" сойдет. Хотя предвижу вопли обделенных вкусом, но награжденных всевозможными предрассудками. Да это же приставочная аркада! Новая ипостась Рэймана, путешествие по миру плюшевых уродов и замков из папье-маше. Кто наш герой? Женщина?! Чтобы привлечь заскучавших по половым забавам подростков, я уверен; второй же герой свинья – чтобы показать, кто они есть на самом деле. В конце концов, мы любим наше собственное вожделение, а не предмет его. Позор вам, скучные, ибо только обладатель истинно свободного ума может оценить простое, но изящное. BGnE вполне можно было бы преподавать в школе вашего самопознания под маской необходимого предмета "Выражение сущности современных мультиплатформенных аркад". UbiSoft снова бьет точно в цель, или - скорее – бьет стрелой Амура в сердце смертного игрока. Обратившись к естественной истории отборных аркад всех платформ и народов, собрав из них все лучшие афоризмы и интермедии геймплейной механики, они выдают миру то, от чего я бы постеснялся воротить нос; ибо неэтично морщиться от запаха прекрасной розы! Мы можем называться учеными – и знатоками мира компьютерных растлений, но запретно нам изучать причины правильности таких ходов; нам того не понять. Я знаю, чем хорош добротный шотган, но мне не дано узнать, чем хорош цветок. Хорош ли он? А разве не прекрасна в своей наивности напичканная банальными добродетелями история об излишне активной девушке-журналистке, содержащей небольшой маяк на окраине мира, которая нянчится с детьми, фотографирует редких животных для Красной книги и спасает дядю-свинью, который чудесным образом ока-

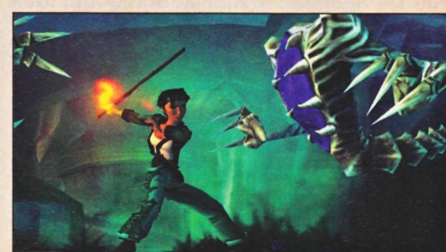
Как вы считаете, мне идет зеленый!











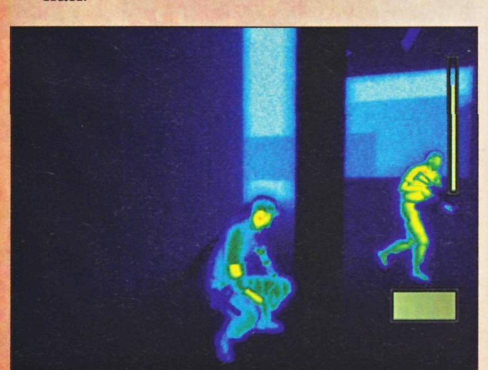
зывается лидером народно-освободительного движения за борьбу против иноземных захватчиков? Мы, ученые мужи, непременно постановили бы, что все это “для детей до семи” и со спокойной совестью сели бы за повторное прохождение хита: на этот раз непременно нужно заснять всех животных в игре, а это нахальное непоседливое создание-пузырек еще ведь и не выловишь в объектив! Доступна ли вам такая истина, что в мщении и любви женщина более варвар, чем мужчина? С Джейд мы справлялись с полдесятком противников за раз – в мои-то годы! О да, я не люблю скучать за клавиатурой. Но имелся бы взамен ее на этом месте герой-мужчина, который рубил бы своим позорным мечом адских бестий направо и налево, я бы выключил эту гадость и пошел спать; меня интересует только то, что мне нравится. И, думаю, не ошибусь, если нагло скажу, что эту истину я вещаю за все народы и отечества, поскольку у меня есть рот, а у них нет – и в том моя обязанность. Можете считать меня напыщенным аристократом, впрочем, но я люблю, чтобы все было красиво, чтобы хорошо звучало, приятственно пахло и пленяло мое рассеянное внимание. За проснувшуюся Европу, джентльмены! Три года они сочиняли эту песнь. С высоких гор сея песнь была ими спета. И это еще не конец – так нашептал мне Заратустра.

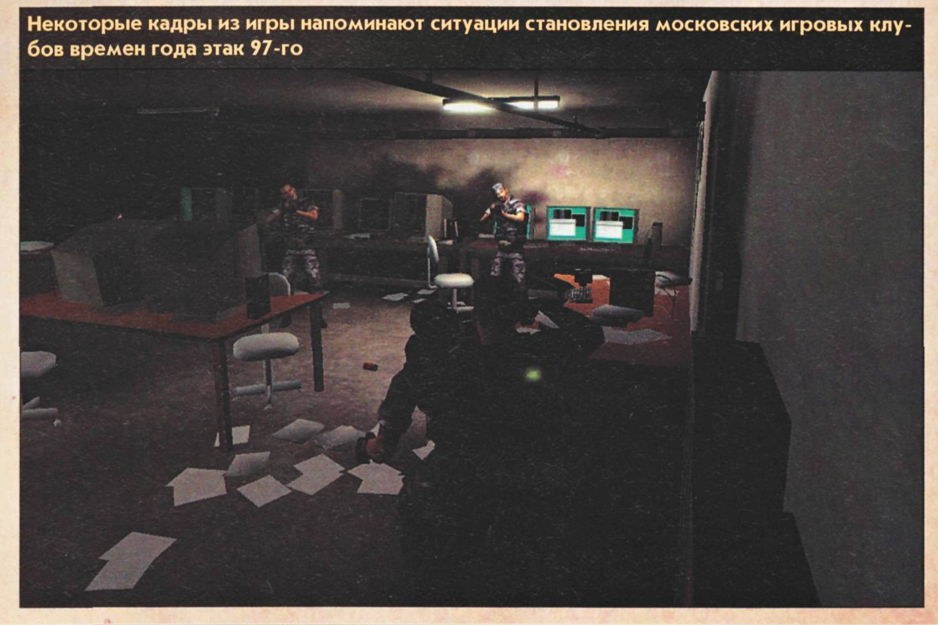
5 Номинация “По уму” или Лучший серьезный экшен

★ Победитель **Tom Clansy's Splinter Cell** ★ Разработчик **UbiSoft Entertainment**
★ Конкуренты **Tom Clansy's Rainbow Six. Raven Shield, Hidden & Dangerous 2, Delta Force. Black Hawk Down**

В феврале прошлого года компания UbiSoft подарила поклонникам PC героя нового образца. Человека, который пускает в ход стрелковое оружие лишь в самый последний момент. Бесстрашного полковника Сэма Фишера, пытающегося всегда справиться с поставленной задачей так, чтобы оставить после себя минимальное число жертв. Его лучшие друзья – темнота и тишина. Единственное, что могут вспомнить очухавшиеся после мощнейшего удара локтем по голове противники, – это сияющие на черном фоне три зеленых глаза. Неудивительно поэтому, что многие из них в своих рапортах пишут потом об инопланетянах.

Игровой процесс в Splinter Cell – это не прекращающееся ни на секунду противостояние главного героя со зрением и слухом своих противников. Каждый раз перед вами выстраивается замысловатое уравнение, в котором в качестве неизвестных выступает степень развитости искусственного интеллекта (даже в самых простых ситуациях стальные мозги никогда не опускаются ниже достаточно высоко установленной планки) очередного одинокого охранника или же слаженно действующего патруля. Из постоянных величин в наличии есть только несколько способов передвижения главного героя, набор замысловатых приемов из области акробатики и гимнастики, а также регулятор скорости бега плюс несколько режимов зрения: дарованные матушкой-природой глаза,





Некоторые кадры из игры напоминают ситуации становления московских игровых клубов времен года этак 97-го

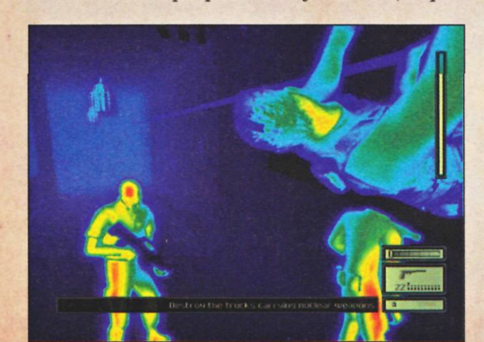




сияющий во тьме прибор ночного видения и тепловизор.

Формально Splinter Cell является шутером от третьего лица. Но он и кровавая баня а-ля Max Payne 2 не совместимы априори. Именно поэтому они разведены по разным номинациям. Там, где бравый полицейский достает два “ингрема” и сотнями пуль разрубает своих обидчиков на кровавые ошметки, Сэм Фишер что есть силы прижимается спиной к стене и дожидается подходящего момента. Того момента, когда можно стремительно броситься на повернувшегося спиной противника, стальным захватом сжать его хрупкую шею, тихонечко отволочь в самое темное место на уровне и резким ударом отправить в мир долгих сновидений. В отличие от своего ближайшего конкурента по жанру – бритоголового мистера Хитмана – главный оперативник секретной организации “Третий эшелон” предпочитает стрелять из пистолета по демаскирующему освещению и камерам слежения, а не в голову или сердце. Впрочем, несмотря на минимальное количество насилия, игра с первой же минуты захватывает, отпуская лишь после финальной встречи с мистером Николадзе.

Не стоит забывать и об умопомрачительной графике. Шутка ли, программистам удалось направить всю мощь движка шутера от первого лица на нужды TPS. Когда смотришь на игру, почему-то не верится, что перед тобой Unreal Warfare. Уж слишком мало осталось в ядре от отца-основателя. Попытайтесь найти во втором Unreal столь роскошное освещение с неподражаемой игрой света и тени! Отыщите подобную физическую модель, раздобудьте хотя бы половину царящих в игре оттенков темноты, раскопайте что-то, чтобы могло превзойти изображение, возникающее во время применения тепловизора. Все это и многое другое можно найти только в Tom Clancy`s Splinter Cell.



Адмирал. Право, джентльмены, уже пять номинаций с рук долой. Еще две и раздел чист. Пора и мне готовиться.

Землянишный. Стойте, стойте! Тут Лука Лукич приписочку телетайпом прислал: “Инкогнито просил оформить следующую номинацию необычно”...

Губернатор. Ну, дело нехитрое. Напечатаем текст кверху ногами...

Землянишный. А вдруг как не понравится ему?!

Губернатор. М-да... *(в растерянности чешет затылок)*

Входит Вебмастер.

Губернатор. Ну что же, как вы, Иван Кузьмич?

Вебмастер. Да что я? Как вы? Лучших-то пишете?

Губернатор. Написали, да не все. А Ревизор вот он, рядом. Вот теперь ему каких-то идей особых для оформления подавай! Страху-то нет, а так, немножко... Послушайте, Иван Кузьмич, а нельзя ли нам, для общей нашей пользы, по интернету пошарить, в почте чего-нибудь эдакое, подходящее поискать?

Вебмастер. Знаю, знаю... Этому меня не учите, это я делаю не то что бы из предосторожности, а



больше из любопытства: смерть люблю узнать, что есть нового в интернете. И я вам скажу, что редакционная почта – преинтересное чтение. Иное письмо с наслаждением прочтешь – там описываются разные пассажи... а назидательность такая... лучше, чем в anekdot.ru. Жаль, однако ж, что вы не читаете писем - есть прекрасные места. Вот недавно пишет один читатель и описывает экшен в самом игривом... очень, очень хорошо. “Жизнь моя, дорогая редакция, течет, говорит, в эмпиреях: барышень много, музыка играет, штандарт скачет...”

Землянишный *(шепотом Адмиралу.)* Что у него скачет?

Адмирал *(шепотом, Землянишному)*. Штандарт. Прицел, наверное. Отдача, вибрация ствола и все такое... Парень, видно, в комбатсим первый раз играет, вот и жалуется...

Губернатор. Ну что ж, скажите, ничего не читывали об *(сверяется с бумажкой)* Armed & Dangerous?

Вебмастер. Как же, как же. Было письмо. Весьма любопытное, я нарочно шел его Артемию Филлиповичу передать. Вот оно.

6 Номинация “По барабану” или Лучший несерьезный экшен

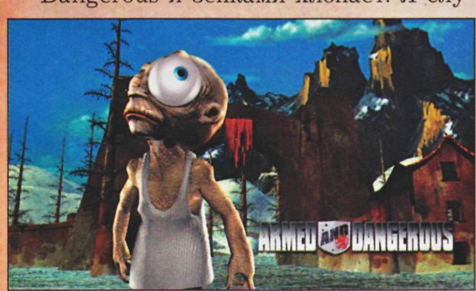
★ Победитель **Armed and Dangerous** ★ Разработчик **Planet Moon Studios**
★ Конкуренты **Will Rock, Freedom Fighters, Firestarter**

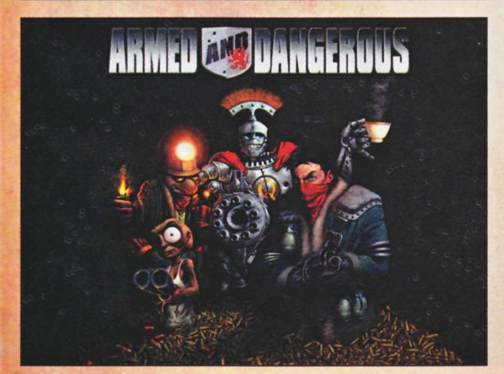
Записка служебная Артемию Филипповичу Землянишному, попечителю рейтингов.

Здравствуйте, разлюбезный друг мой, Артемий Филиппович. Посылку вашу с сушеными престидижитаторами намедни получил, отчего радость на сердце неимоверная. Вся палата гостинец заморский скушала, просила кланяться и ручку супруги вашей со всем почтением лобызать. Редис на подоконнике заколосился и зацвел – сестра милосердия, светлая головушка, велела событие сие игнорировать; говорит, галлюцинации это смысловые, воображение, дескать, колобродит. А давеча привели в палату к нам человечка одного. Волосы всклокочены, бакенбарды неухожены, а во взгляде таится выражение безумное и бесконечно болезненное. Затих он только под утро, поскулил-поскулил и заснул. Главврач следующим днем ко мне пришел и стал выпытывать, не знаю ли я гостя. Мол, бормочет скудоумец три слова под нос и восторженно при этом пузыри липкие левою ноздрею выдувает. Лопочет себе Armed and Dangerous и зенками хлопает. Я слукавил, сказал, что не слышал ничего подобного никогда, знать не знаю, ведать не ведаю, сам холост, но сочувствующий. Куда лекарю уразуметь... Обыватель, серятина пресная. Что может этот сухарь-материалист, клизмами, как ручными гранатами увешанный, понять. А я могу. В разуме сейчас, после пары “Маргарит”, звон серебряных бубенчиков и временное просветление, потороплюсь рассказать, пока опять все не усохло. Да, было и их четверо: шотландский крот-гуманоид Джонси, киборг-убийца Q1, великий воин Рексус – гордый обладатель мертвенно-бледной кожи и одного пластикового (или то был поролон?) глаза - и, конечно же, Роман. Кажется, Роман был человеком, хотя поручиться, Артемий Филиппович, не могу. Да и незачем знать, наносное все это. Ах, мон ами. Закрою глаза – вот, проносятся передо мною, как дивный, нескончаемый пируэт, ироничные похождения Lionhearts, в такт безумию пульсируют и взбухают взрывы. Это не МЯСО, нет, это гораздо тоньше. Это процесс, это аркада, древняя, как само понятие “компьютерная игра”. Прочь неверные, ничтожные скептики, маляры электронного пера. Возьмите себя за грудки и вышвырните в вакуум. Как можно не любить процесс, лишенный даже намека на недостаток. Вы же не ищете дряблых морщин и иных возрастных деградаций у Моны Лизы? А эти синема-ролики! Ну что тут можно сказать: несчастны те, кто не лицезрел их, но втройне несчастней те, кто не влюбился в них. Коллеги, соратники, это гениально, не правда ли? Поверите ли, Артемий Филиппович, когда первый раз наблюдал Lady of the Pond, чуть было не оконфузился. “Как же







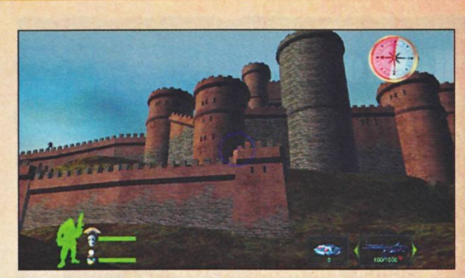


Горнист в пионерском лагере был какой-то странный и галстук повязывал задом наперед









мне надоели эти любители D&D!" - восклицает милейшая дева, и ей, черт возьми, веришь. Вихрем неслись мы сквозь обширные и красивейшие карты – и каждый раз предсказать развитие сумасбродного сюжета было невозможно. Мы прыгали гордыми горными козлами по колким скалам, отбивали крошечную деревушку у королевской армии (о, бронированные дирижабли!), продирались сквозь чащобу Дикого Леса, парили на высоте птичьего помета и спасали девочку Лили из Зитволы – уютного лепрозория. А это оружие, не уступающее по индивидуальности иным старомодным героям нашего жанра! Вы, Артемий Филиппович, всегда уважали Cyclopes Sniper Rifle, а я вот питаю простительную старческую слабость к Акулометy. Ну, ничего с собой не могу поделать, люблю этот сочный звук, восхищаюсь прожорливостью "снаряда", его хищной грацией и изяществом. Заклинаю вас понять и осознать один непреложный факт: Armed and Dangerous – лучшее гейм-дитя 2003-го года. Игра-песня, смысл всего аркадного. Аристократ, голубая кровь. Призер и фаворит. Save the last pint for me, boys! И непременно наслаждайтесь.

Искренне ваш, Джордж Лукас,
королевство Милола,
дом престарелых,
отделение душевной травмы

7 Номинация "Приз сюрприз" или Лучший атипичиный экшен

★ Победитель **TRON 2.0** ★ Разработчик **Monolith** ★ Конкуренты **XIII, Savage**

Monolith решила создать себе клуб ярых фанатов. И они этого добьются, если и дальше будут работать в таком же духе! Где это видано? Уже несколько лет они прочно оккупировали нишу высокопробных FPS и не хотят ее уступать. При этом мы не слышим никаких громких заявлений, обещаний заткнуть за пояс разом DOOM 3 и HL2 и прочих выходок зеленых новичков. Monolith не новички. Скорее, ветераны. Но ветераны, не ушедшие в запретную область самолюбования. Они экспериментируют. TRON 2.0 – это то, что мы хотели от игры по фильму, но боялись никогда не увидеть. В то время как кое-кто (не будем называть имен) пытается быстро состричь капустки на свеженьких блокбастерах, Monolith показывает, подобно умудренному опытом сенсею, что пуля – дура, а штык – молодец. Конечно, финансисты с нами не согласятся и будут тыкать сальным пальцем в листки годовой отчетности, но мы вырвем этот мусор у них из рук и бросим в помойную корзину! Кому нужны лишь прибыли – идет на рынок торговать носками. А игры – это искусство. Нам приятно видеть, когда кубообразный энвайромент с двуцветными текстурами смотрится как изысканный пейзаж. Приятно слышать, когда синтезированный голос затыкает за пояс голливудских актеров. Радостно ощущать, что хочется непременно пройти эту игру до конца и в своем походе не пропустить ни одной скриптовой сценки, ни одной текстовой записки, заботливо сочиненной разработчиками. Искусство приносит удовольствие, ремесленничество лишь утоляет физическую нужду. Кто играет на нужде, тот всегда в цене, но вряд ли уважаем. TRON 2.0 – это искусство, радость для простых и искушенных. Трудно найти в игре что-то неправильное. И тем паче – что-то, сделанное не для игрока, а для кого-то еще, как это имеет место быть во многих проектах "по фильмам". Да даже тот факт, что Monolith взяла фильм двадцатилетней давности, уже о многом говорит. Видно, что люди интересовались темой, наслаждались своей работой, творили. И тем страннее ощущать, что теперь такие проекты нетипичны. Вы скажете: "Да нет же, "Трон" нетипичен, потому что он стильный, с оригинальным оружием, забавной системой прокачки персонажа, потому что, наконец, там пародии на все компьютеры в мире!" И это тоже. Но все же не согласимся. Тут другое. Преодоленный соблазн наживы, быть может. А, может, и нет. В TRON 2.0 есть искусство и есть профессиональная работа. Игра создана на почве коммерческого сотрудничества двух очень крупных контор. И при этом она... игра.





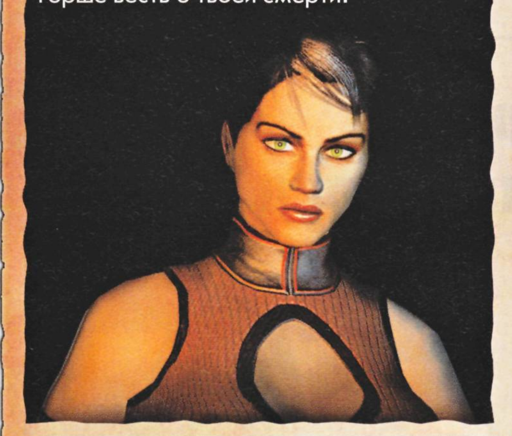

Бойся программ, апгрейд приносящих

Панночка помэрла — 1



Ritual сделала демо-версию SiN 2 с "применением последних технологий" (скорее всего, за этой формулировкой скрывался движок DOOM 3), но не смогла добиться нужного бюджета для разработки. Полицейский Джон Блейд не будет творить кровавое правосудие, мутанты не будут скакать на наших мониторах, а Levelord не сделает прекрасные уровни.

Фанаты собирают подписи под петицией с просьбой продолжить разработку второй части, но это из разряда припарок мертвецу – пока ни одной закрытой игре сбор онлайновых подписей не помог. Прощай, Алексис, мы уже не надеялись встретиться с тобой, и тем горше весть о твоей смерти.



Итоговая семерка игр года от раздела Action

1. Vietcong
2. Halo: Combat Evolved
3. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
4. Beyond Good and Evil
5. Tom Clansy's Splinter Cell
6. Armed and Dangerous
7. TRON 2.0

ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ, STRATEGY

Явление I

Комната в доме губернатора. Губернатор и Адмирал при полном параде, готовятся к выходу, Вебмастер играет в шашки с Темным эльфом, Землянишный отпаивает рассолом заспиртованного Луку Лукича... Входит штабс-капитан Овечкин.

Губернатор. Что, дрожки там стоят? Э-э-э... Где квартальный? На сцену должен был выйти квартальный.

Овечкин. Я за него. Стоят. И вообще некогда мне тут с вами...

Штабс-капитан Овечкин уходит, унося с собой Корону Российской Империи. А поскольку похищенный реквизит тоже, знаете ли, денег стоил – получай, зритель, еще одну рекламную паузу!

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным "бутербродом", на котором написано "Плоские стратегии – позавчерашний день". Однако из-под купола цирка (извините, драматического театра, у нас ведь серьезное мероприятие) на ЧППБУ падает увесистая сводка о продажах стратегий по нашей стране, странам СНГ и Балтии. Вряд ли техперсонал теперь сможет отскрести останки ЧППБУ от пола. "Они убили Кенни!" – ужасаются любители "Варкрафта". "Вот гады!" – вторят им поклонники Homeworld и hi-end видеокарт от ATI.

Губернатор. Теперь наша очередь к нему идти. Боже мой! Вперед, Аммос Федорович! А вы, Артемий Филлипович, распорядитесь тут разметать наскоро старый дизайн обложки и поставить соломенную веху, чтоб было похоже на планировку. Оно чем больше ломки, тем больше означает деятельность островоуправителя. (Вздыхает.) А если Инкогнито будет спрашивать службу, довольны ли, чтобы говорили: "Всем довольны, ваше благородие"; а который будет недоволен, то ему после дам такого неудовольствия...

Темный эльф *(неожиданно и громко)*. Мочить, всех мочить!

Губернатор и Адмирал уходят.

Явление II

Маленькая комната в гостинице. Инкогнито прячет в сундук Корону Российской Империи, но, заметив открывающийся занавес, стремительно отпрыгивает к кровати и начинает делать вид, что он тут ни при чем. Над сценой мрачно парит штабс-капитан Овечкин, его глаза светятся демоническим огнем. Входит Губернатор.

Губернатор *(немного оправившись и протянув руки по швам)*. Желаю здравствовать!

Инкогнито *(кланяется)*. Мое почтение...

Губернатор. Извините.

Инкогнито. Ничего...

Губернатор. Обязанность моя как губернатора здешнего острова заботиться о том, чтобы проезжающим и всем благородным людям никаких притеснений...

Инкогнито *(сначала немного заикается, но к концу речи говорит громко)*. Да что ж делать?.. Он сам ее принес... Я, право, заплачу... Мне пришлют из деревни... И вообще у меня тонкая душевная организация, а тут у вас хулиганы вокруг и разные агрессивные темноэльфийские личности! Да черт знает что, а не встреча гостей! И Чернопесова я не спаивал!

Губернатор *(робея)*. Извините, я, право, не виноват. Темные эльфы у нас смирные – это просто сезон какой-то выдался нестабильный. И с Лучшими играми у нас полный порядок. Наипольнейший. А ежели Лука Лукич чего лишнего сказал про них по незнанию – так не слушайте его. Позвольте мне представить вам номинантов еще по одному разделу...

Инкогнито. Нет, не хочу! Я знаю, что значат ваши номинанты. Опять начнете про рейтинги, про маркетинг, про мнение читателей... Да какое вы имеете право? Да как вы смеете?.. Да вот я... я... у меня сундук есть, вот!

Губернатор *(в сторону)*. О Господи ты Боже, какой сердитый! Неужто узнал, что мы тексты по Лучшим наскоро собрали в последние вот только часы?!

Инкогнито *(храбрясь)*. Да вот вы хоть тут со всей своей редакцией – не хочу о ваших Лучших слышать! Я прямо к министру! *(Стучит кулаком по столу.)* Что вы? Что вы?

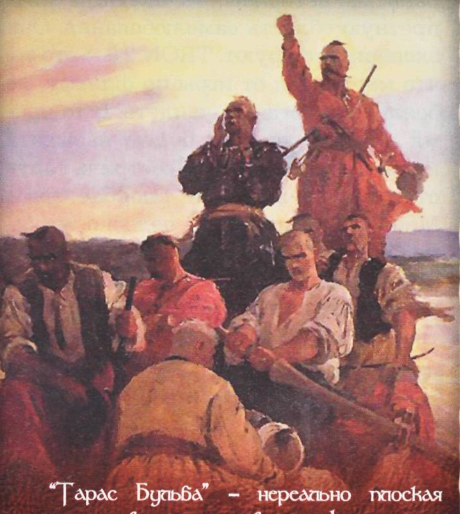
Губернатор *(вытянувшись и дрожа всем телом)*. Помилуйте, не погубите! Жена, дети маленькие... не сделайте несчастным человека.

Инкогнито. Вот еще! мне какое дело? Оттого, что у вас жена и дети, я должен Лучшими заниматься и за корону платить?! Смотри ты какой! Я потому и сижу здесь, что у меня нет ни дублона.

Губернатор *(в сторону)*. О, тонкая штука! Эк, куда метнул! какого тумана напустил! Не знаешь, с которой стороны и приняться. Ну, да уж попробовать не куды пошло! *(Вслух.)* Если вы точно имеете нужду в деньгах, то корону редакция оплатит. Мы и рекламу под это дело мощную подписали. Главное же – с Лучшими разобраться. У нас все готово, ей-Богу, надо только лоск навести.

Инкогнито. Я не знаю, однако ж. *(В размышлении.)* Реклама, значит? Это хорошо. И читателей без праздника негоже оставлять. Э-э-э... Хорошо, я согласен.

Губернатор *(в сторону)*. Вот паразит, не мог сразу согласиться! Цену се-



"Тарас Бульба" – нереально плоская стратегия в реальном времени!
- Умопотрачительная графика – все 16 цветов радуги на вашем мониторе.
- Все 100 000 казаков на одной карте, и это не считая поляков!
- Возможность выстраивать укрепления из телег и отсутствие формаций как основная формация.
- Сильный ролевой элемент – воспитание сыновей.
- Мини-игра "А поворотись-ка, сынку".
- Альтернативная оригинальному произведению концовка.

бе набивал. *(Вслух.)* Ну, слава Богу! Осмотрим тогда наших номинантов по стратегическому разделу. Посмотрите, какое у нас течение дел... Порядок какой... Аммос Федорович, наш адмирал, вам все покажет.

Инкогнито. Покорно благодарю, с большим удовольствием. Мне очень нравится ваша откровенность и радушие, и я бы, признаюсь, больше бы ничего и не требовал, как только оказывать мне преданность и уваженье, уваженье и преданность.

Снова звучит шотландская волынка. На сцене разворачивается большой экран с трехмерной картой острова. На карте условными значками показываются стратегические перемещения Губернатора, Адмирала, Инкогнито и штабс-капитана Овечкина. Описания Лучших игр даются мелким шрифтом в специальных миниокошках, вызываемых двойным кликом мыши на изображениях островных достопримечательностей.

(За этот еще более новаторский подход к сценографии пьеса "Ревизор-2003" удостоена специальной награды ЮНЕСКО "Руки бы поотрывать за такие интерфейсы".)

1 Номинация "На троне" или Лучшая глобальная стратегия

★ Победитель **Victoria. An Empire Under The Sun** ★ Разработчик **Paradox Entertainment** ★ Конкуренты **Master of Orion 3, Chariots of War**

В чем притягательность глобальных стратегий для широкой массы игроков? Вроде бы в том, что игрок получает полный контроль над своей державой. Абсолютную власть и абсолютную ответственность. С одной стороны, он царь, бог и воинский начальник, творец законов и полновластный распорядитель судеб своих подданных. С другой же - он швец, жнец, в дуду игрец и всеглобальная нянька. Никто, кроме него, не в силах подданных накормить, напоить, спать уложить и нос подтереть, если вдруг заболеют...

Это все азбучные истины. Но в них ли суть? Задумаемся вот над каким феноменом: единственной хорошей глобальной стратегией в фэнтезийном мире был Master of Magic, а единственной хорошей глобальной стратегией в фантастическом мире будущего – Alpha Centauri. Подражания, как той, так и другой успеха не имели; эти прекрасные стратегии, в общем-то, зачахли, остались без потомков и продолжателей. MoM2, как была, так и остается самой безнадежно ожидаемой игрой всех времен и народов, а "Альфа Центавра" безвременно скончалась после весьма удачного адд-она. Хотя тоже вроде все при всем: власть, ответственность, глобальность... Но вот какой фактор никто не учитывает: на самом деле люди, способные создать хорошие продолжения этих игр, заняты совсем другим – они придумывают глобальные стратегии на исторические темы!

Мы не откроем Америки, если скажем, что любая игра – прежде всего соревнование. Настоящим Стратегам тоже не чужд дух соревнования, но соревноваться они предпочитают не с главами фракций на далекой планете и не с повелителями магических народов, а с конкретными историческими лидерами, занесенными в любой учебник истории. Одно дело, если ты одержал победу над королевой эльфов или лидером орионских пиратов, и совсем



другое - если тебе удалось одолеть Наполеона, Сталина или Цезаря. В этом случае, кроме удовлетворения от одержанной победы, испытываешь еще и гордость, что все эти хваленые исторические личности тебе и в подметки не годятся.

К стратегиям от Paradox Entertainment все вышеизложенное имеет самое прямое отношение. В этих играх история выходит на первый план, поэтому и исторические личности становятся не просто портретами на экране дипломатических переговоров, а почти живыми участниками игрового процесса. Более того, приходится учитывать, не только кто стоит у руля какой-то державы, но и кто является его приближенными, каковы его советники и министры.

В "Виктории" все это выражено в превосходной степени. И мы бы рады нарушить гегемонию "Парадоксов" в жанре глобальных стратегий, выдвинув на пьедестал что-нибудь кардинально свежее, но ни одна другая игра из вышедших в прошлом году даже близко не приблизилась к "Виктории" по продуманности, историзму и всепоглощающему стратегическому фану.

"Виктория" – это, конечно, уже не луч света в темном царстве легковесности и напыщенности, каковым была в свое время ее прародительница Europa Universalis. Но это однозначно лучшая глобальная стратегия прошлого года.


Жаль, королевство маловато...

Номинация "В ногу со временем" или Лучшая RTS

2

★ Победитель **Rise of Nations** ★ Разработчик **Big Huge Games** ★ Конкуренты **Блицкриг, Praetorians, C&C. Generals, Homeworld 2**

Поджанр RTS - один из самых молодых, но он же и самый, если можно так выразиться, "заштампованный". Сказать что-то новое в RTS практически невозможно. Если в игре будут действовать гномы и эльфы, то получится клон "Варкрафта". Если дело будет происходить в недалеком будущем – ссылок на Command & Conquer не избежать. Фантастика – StarCraft. Если взять за основу исторические сюжеты – опять же, все заслонит могучий облик Age of Empires сотоварищи. Ну и, естественно, почти при любом варианте не обойтись без строительства базы, сбора ресурсов, апгрейдов и тому подобного. И прошедшая не столь давно волна "первых, по-настоящему трехмерных" ничего нового, кроме красивых видов, не принесла.

Как вы понимаете, все это очень и очень затрудняет выбор Лучшей RTS. Но в прошедшем году затруднений мы не испытывали благодаря появлению Rise of Nations.

На первый взгляд, RoN - самая обычная историческая RTS. Но это только на первый. В ней имеется масса фишек и фишечек, дающих игре совершенно новое качество. Возьмем, например, государственные границы. Прежде всего, они позволяют разрабатывать источники ресурсов только тогда, когда в этом действительно есть необходимость (если залежи сырья находятся на вашей территории, противнику до них не добраться). Далее, границы являются действительно границами, а не линиями на карте, так что переход их неприятельскими юнитами является законным поводом к войне. Да и само сосредоточение юнитов противника у ближайшей к вашей столице точки границы заставляет задуматься: а ведь это "ж-ж-ж" неспроста. А простая фишка с убылью на неприятельской территории здоровья юнитов заставляет действовать молниеносно. Наконец, все те же границы (а точнее - находящаяся в их пределах территория) могут быть и условием победы.

Мы рассмотрели только одно революционное новшество, внесенное RoN в замшелый жанр RTS, но таких новшеств там немало. Взять хотя бы весьма оригинальный режим динамической кампании, благодаря которому одно прохождение становится совершенно не похожим на другое. Или систему Чудес света, переходящих вслед за их владельцем из миссии в миссию.

В общем, дело AoE живет и побеждает, исторические реалтаймовые стратегии как обычно на коне, а Rise of Nations – Лучшая RTS 2003-го года.





Rise of Nations - чемпион по развешиванию ярлыков. Кто у нас русские? Русские это такие ребята с ППШ, Т-34 и "Катюшами", здания у них занесены снегом, а каждая порядочная база русских может похвастаться храмом Василия Блаженного... Верно все, в принципе...



Номинация "За длинным рублем" или Лучшая экономическая стратегия

3

★ Победитель **Sim City 4** ★ Разработчик **Maxis** ★ Конкуренты **Ski Park Manager 2003, Railroad Tycoon 3**

У многих людей есть такое хобби – созидать. Или, иными словами, создавать что-то красивое и/или полезное. Например, посадить в детстве дерево и в сорок пять лет читать свой школьный дневник в его тени. Или вырастить красивый цветок. Или залить ледяную горку, на которой будут кататься дети. Или построить большой город. Но кто вам даст построить город? Глупый вопрос – парируете вы – конечно же, Maxis! Именно для этого они уже столько лет подряд трудятся над серией SimCity. Потому что есть еще люди, которые любят строить города. И пусть кто-нибудь заявит, что все это ненатурально и вообще все эти бородатые сказки про "мэр Москвы + SimCity = подготовка к успешным выборам" – сущий бред. Возможно, SC в чем-то утрирован и абстрактен, но он вполне точно передает суть. Это вам скажет любой человек, выращивавший в детстве финик в горшке!

Первое чувство – это переполняющая радость от предвкушения чего-то правильного и значимого. Хочется бросить все и посвятить себя только



созданию нового. Итак, начинается. Пока мы воодушевлены. Первые неудачи будут обязательно. Денег в бюджете категорически не хватает. Народ



Вся Москва разрушена, осталось только Тушино! - так хотели мы подписать этот скриншот. Но во-первых, ничего не разрушено, скорее даже наоборот, а во-вторых, на Тушино совсем не похоже

бунтует. Дороги приходят в негодность – в SC4 этот процесс особенно жесток. Если вы думаете, что все это "чисто игрушечные" проблемы – вы, извините, полный профан в колбасных обрезках. Тут главное - не сломаться, а продолжать возводить чудо. Или начать заново. Но не сдаваться. Иначе не видать вам вашей кепи, как десяти тысяч жителей. И вот – переломный момент – дело сдвигается с мертвой точки и ползет в гору. Вы уже опытны, уже знаете, что нельзя сдаваться. Все остальное вы знали и раньше, но это вам тогда не помогало. Теперь уже есть чем любоваться. Крыши небоскребов пронзают облака, блестят на солнце стеклянные глыбы мегаполиса.



Не останавливаться! SC, подобно самой жизни, не любит остановок. Только вперед! Расширяем инфраструктуру, оптимизируем бюджетные расходы, тысячами ползунков-рычажочков регулируем доходы каждого госпиталя и пожарной станции. Вы еще не подселили в город своих симов? Это непростительно. Как же можно жить, не слыша их причитаний и едких реплик обо всем на свете? Сущая скукота. Но вот, город достроен. Хотя как он может быть достроен – скажите еще, что Москва достроена за 850 лет! Всегда можно создать лучший город. Или, может быть, начать еще один? SC4 не будет вас торопить или прогонять, показывая недвусмысленные финальные титры. Ведь нельзя отобрать у творческого человека свободу созидания. Maxis знает, что каждый ребенок, сколь бы он ни любил солдатиков и кукол, непременно мечтает построить свой песочный замок.

4 Номинация "Звезды – холодные игрушки" или Лучшая космическая стратегия

★ Победитель **Galactic Civilizations**
★ Разработчик **Stardock**
★ Конкуренты **Homeworld 2, Master of Orion 3**

Как уже было отмечено где-то выше, Настоящим Стратегам нравятся большие масштабы. Конечно, они не прочь поруководить небольшим диверсионным отрядом, восстановить справедливость в какой-то отдельно взятой стране или городе. Но гораздо больше им по душе решать вопросы в глобальном масштабе всего мира, а еще лучше – вселенной. Поэтому космические стратегии пользуются неизменным успехом, жаль только, что понастоящему масштабных игр в этом жанре совсем немного. Однако истекший год подарил нам целых три изумительные и уникальные в своем роде космические стратегии: изысканно-отточенный Homeworld 2, мегапродолжение Master of Orion и давно ожидаемое знатоками переложение для Win-платформы именитой Galactic Civilizations. Намечалось интересное противостояние проектов, эдакая об-

Злой какой-то робот, поди треугольников в нем мало - вот и злой



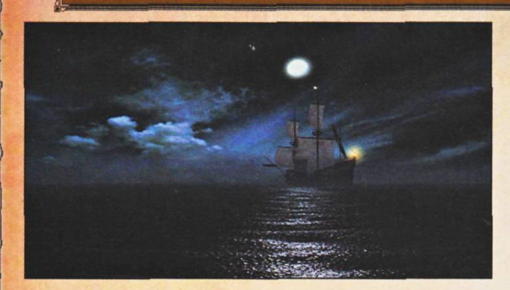
щегалактическая битва. Увы, она не состоялась.

Ну, понятно, что второй Homeworld при всех своих достоинствах сразу сходит с дистанции в глазах Настоящих Стратегов. И отправляется в качестве конкурента Rise Of Nations в специальную номинацию для RTS-ок. Не выдерживает нагрузок и третий "Мастер". Он получился достаточно интересным, но ожидания публики не оправдал категорически и катастрофически. На наш взгляд, причину следует искать в замечательной русской присказке про семь нянек и безглазое дитя. Разработчики, видимо, так увлеклись идеей создать умный блокбастер "с наворотами", что за громкими обещаниями, экспериментами и наращиванием "фич" совсем потеряли дух самой игры. Кроме того, они слишком прямолинейно восприняли тезис отдельных СМИ: "Графика в стратегиях не главное". Так-то оно так, но даже Настоящий Стратег устает от просмотра бесконечных экранов статистики. Ему хочется отдохнуть, глядя на что-то красивое.

Совсем другое дело - Galactic Civilizations. Практически новая версия бережно повторяет то, что давным-давно видели и щупали пользователи "полуоси". Так что немногочисленные фанаты этой игры пережили встречу со старым другом в новых одежках. Те же, кто только слышал от ветеранов рассуждения на тему "вот были игры в наше время", открыли для себя новую и очень интересную игру. Так что ветераны не всегда врут... то есть, преувеличивают.

5 Номинация "Пиастры не пахнут" или Лучшая пиратская игра

★ Победитель **Port Royale - Gold, Cannons and Pirates** ★ Разработчик **Ascaron GmbH** ★ Конкуренты **Tropico 2, Pirates of the Caribean**









Эй, братки! Крысы сухопутные! Подгребайте-ка сюда и помогите мне втащить сундук...

Эту игру сами разработчики позиционировали как симулятор торговли. Хе-хе. Правильно, не могли же они откровенно признаться в клонировании бессмертной мейеровской Pirates! Но нам-то все видно, тем более что и приглядываться даже не пришлось.

Те же Карибы, тот же временной период, та же возня с родственниками и невестой, губернаторские задания и прочее. Пока дедушка всех пиратов Сид занимается разработкой Pirates 2, аскароновцы предложили нам тряхнуть стариной на новом графическом движке. И их затея превосходно выгорела.

Но немцы, создавшие перед этим Patrician'ов, не были бы немцами, если бы не привнесли в пиратский сим экономическую составляющую. Именно возможность заниматься не только чисто морскими разборками, но и делать свой сначала маленький, а по мере углубления в игру все более растущий бизнес является той основной фишкой, которая отличает Port Royale от классики. Сначала это одна-две мануфактуры, помогающие наскрести первичный капитал, но, по мере вложения денег, полученных от захвата торговых караванов и выполнения миссий, игрок открывает предприятия во всех портах, входящих в сферу его интересов. Теоретически, можно заниматься бизнесом в глобальных масштабах, но не думаю, что кому-нибудь придется по вкусу связанный с этим тот объем микроменеджмента. Собственно, эта самая необходимость периодически лично корректировать настроенные ранее экономические схемы и является самым большим недостатком игры. Мало создать торговые пути, из-за резко меняющихся цен на товары приходится держать их под постоянным контролем.

Зато система морских боев выполнена просто превосходно и без особых заморочек. Зачастую от начала и до окончания схватки с четырьмя кораблями противника могло пройти всего-

то пару минут. Жаль только, что нельзя было выйти на поле боя со всей той эскадрой, с которой ты попал в эту заварушку. Вместо этого каждый раз приходилось выбирать один из кораблей, имеющихся в распоряжении игрока.

Практически сразу вслед за Port Royale Ascaron выпустила на том же движке игрушку Tortuga: Pirats of the New World, которая отличалась еще более простым геймплеем, на грани аркадности. Все производство и экономическая составляющая были убраны в угоду пропиратской сути продукта. В настоящее время близится к завершению разработка сиквела - Port Royale 2 (релиз - в I квартале этого года), который будет издан в России компанией "Акелла".



Номинация "Судьба сквада" или Лучшая тактическая игра

6

★ Победитель **Операция Silent Storm** ★ Разработчик **Nival Interactive** ★ Конкуренты **Commandos 3, UFO. Aftermath**

У разработчиков пошаговых тактических игр очень нелегкая судьба. Мало того, что сам жанр не пользуется столь всеобъемлющей любовью, как RTS или менеджеры всего и вся, так еще и их творение всенепременно будут сравнивать с X-COM или Jagged Alliance. Ну что же, давайте и мы сравнивать.

Что в X-COM, что в Jagged Alliance, кроме тактической части, была и общестратегическая. В SS ничего такого нет. Является ли это минусом игры? Безусловно. Однако этот минус перекрывается громадным плюсом. X-COM выдерживал два-три повторных прохождения. Хотя миссии в нем генерировались случайным образом, сам ход игры был вполне предсказуем. В строго определенное время появлялись строго определенные типы летающих тарелок и расы пришельцев. Уже после первого прохождения складывалась четкая цепочка исследований, ну а финальная миссия вообще имела всего один вариант.



В Silent Storm хитрая система ключевых улик и их случайное размещение создают просто-таки исключительное богатство комбинаций. Конечно, вряд ли кто-то будет проходить ее 65000 раз, но шесть прохождений игра выдерживает с легкостью (три совершенно различных варианта, помноженные на две стороны конфликта, как раз дают шесть). Для игр, имеющих жесткий сюжет, это необычайно много.

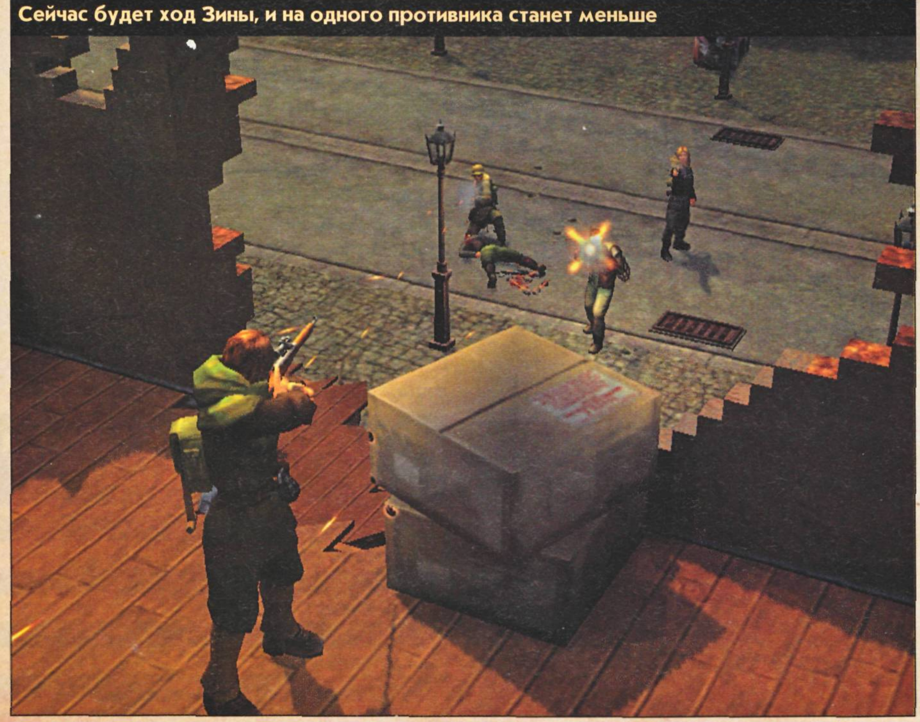
О тактической части "Тихого шторма" можно говорить только в восторженных выражениях. Даже последняя, третья часть X-COM'а не выдерживает никакого сравнения, да и Jagged Alliance тоже отдыхает. До сих пор просто не было столь полного контроля над командой, соединенного с достаточной разумностью противника и ваших подопечных. Богатство тактических возможностей столь велико, что даже сейчас, через полгода после ее выхода, появляются все новые и новые варианты.

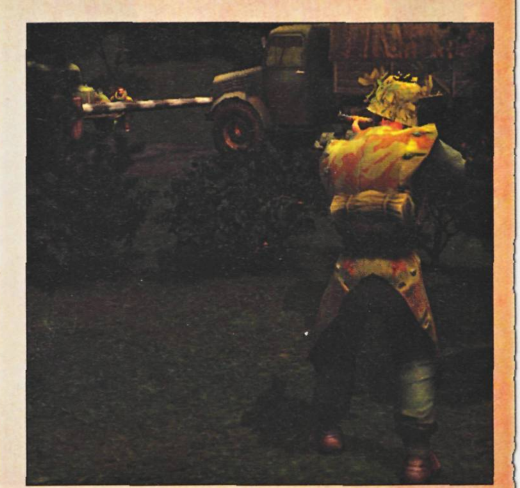
Наконец, в SS появилась весьма интересная ролевая система. Совершенно новой назвать ее нельзя, но выглядит достаточно свежо.

А чтобы уж окончательно обозначить превосходство игры над конкурентами, вспомним еще и мощнейший движок, сколь прекрасный, столь и тормозной.

Впрочем, Silent Storm не идеален. Он чрезвычайно мощен как техническое решение, как инструмент, но несколько обыден как игра. Но что могли противопоставить ему ближайшие конкуренты? Commandos 3 обладают, пожалуй, более изысканным геймплеем. Но то, что они заметно обмельчали по сравнению с первой частью, заставляет нас отказать им в награде. UFO. Aftermath – это громкий "бренд" и общестратегическая часть, на наш взгляд, очень и очень нужная играм такого плана. Но, к сожалению, их общестратегическая часть была крайне невнятна. А в тактике SS явно сильнее.

Сейчас будет ход Зины, и на одного противника станет меньше

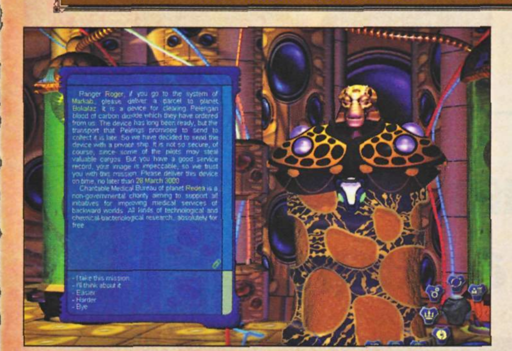




Номинация "Приз-сюрприз" или Лучшая атипичная стратегия

7

★ Победитель **Космические рейнджеры** ★ Разработчик **Elemental Games** ★ Конкуренты **Worms 3D, Spellforce. Order of Dawn, Savage**





"Вавилон 5" после кап. ремонта

Скромность украшает. Поэтому не будем с пафосом бить себя в грудь, а просто напомним читателям, что были первыми. Первыми, кто заметил зреющий на задворках великой империи проект. Долгие годы мы ждали "Рейнджеров" – тогда, когда о них почти никто не знал. Выход игры в свет не сопровождался фанфарами и подбрасыванием в воздух чепчиков. После долгих мытарств найденный ребятами издатель не питал особых надежд и в раскрутку особо не вкладывался. А игровая пресса по выходу игры вежливо похлопала тем, что заменяет ей уши. Но народ не обманешь! Те, кто понимает, сразу почувствовали свежий ветер со стороны Владивостока. И вскоре интернет-форумы захлестнул вал восторженных откликов. Пользователи распробовали предложенный им продукт и нашли его в высшей степени достойным блюдом. И это в рождественский-то период, когда прилавки традиционно стонут под весом мегахитов.

В чем тут дело? Уж точно не в графике. О, да – игра выглядит приятно, но при этом безнадежно двумерна и смотрится очень уж игрушечно. Завораживает игровой процесс. Генерящаяся заново при каждой игре галактика обеспечивает новые ощущения даже при десятом рестарте. Шибко умные компьютерные оппоненты шустрят между звездами и живут своей кремниевой жизнью, не обращая на игрока ни малейшего внимания, пока тот не станет для них сколько-нибудь заметной величиной. На низших уровнях сложности не требуется даже ваше участие в единственном на всю игру глобальном квесте – спасении Вселенной от нашествия клисан. Армия справится без вас. Вы же вольны заниматься любимым делом: будь то походовые звездные войны, достойная иного экономического симулятора торговля или пиратство. Цезари могут распылять внимание между тремя делами одновременно.

Отдельная благодарность коллективу Elemental Games за то, что их стратегическое детище не замкнулось в рамках одного жанра. Разноплановость – вот конек "Рейнджеров". Достойная "Элиты" реализация игрового мира. Аркадные гиперпространственные вставки – кратчайший путь к исключительно полезным апгрейдам. Текстовые квесты – отрада для людей с математическим складом ума, любящих на досуге поломать голову над непростыми задачками. Возможность отыгрыша избранной роли, которую найдешь не во всякой RPG. Я с удовольствием вспоминаю будни простого космического пирата – плюющего на судьбы мира, не гнушающегося шантажом, рэкетом и заказными убийствами, сдающего поддельную протоплазму, улепетывающего от "охотни-

Скриншот из детства

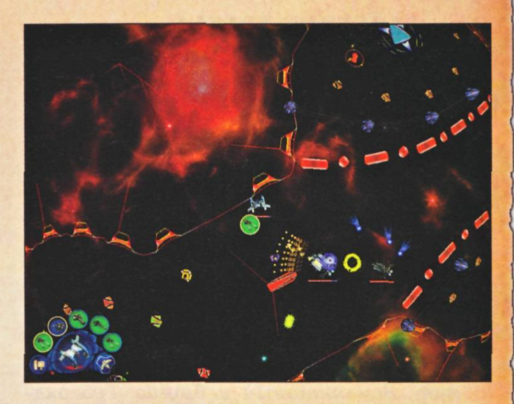


Итоговая семерка игр года от раздела Strategy

1. Victoria: An Empire Under The Sun
2. Rise of Nations
3. Sim City 4
4. Galactic Civilizations
5. Port Royale - Gold, Cannons and Pirates
6. Silent Storm
7. Космические рейнджеры

ков за головами", клисан и армейских соединений, объявленного в розыск всеми расами, - злодея, чьим именем пугают детей. Игра, что характерно, в итоге все равно была пройдена, хотя коллеги до сих пор смотрят косо, норовят при случае взять за пуговицу и поинтересоваться, где я был, когда они проливали кровь на фронтире?

Откровенно говоря, "Космические рейнджеры" – единственный за последнее время по-хорошему любительский и по-настоящему нетривиальный игровой проект. Наипервейший кандидат в Игры года. Но у Инкогнито – очень тяжелый и агрессивно настроенный сундук, попечитель рейтингов раскручивает над головой объективность и хищно щелкает Ножницами, а главный редактор осуждающе смотрит из "Сферы" на отсутствие многопользовательского режима. Прошел год – и впечатления затерлись, потускнели. Призы уйдут к другим, более коммерчески успешным, выверенным с точки зрения маркетинга, отрекламированным по самый финальный ролик проектам. "Рейнджеры" – гениальный привет из прошлого, когда малочисленные энтузиасты "на коленке" создавали свои проекты и вкладывали в них всю душу, когда не было узких жанровых рамок – были просто Игры. Он не может на равных тягаться с титанами индустрии нынешней. Се ля ви. Не будем терять достоинства и проливать по этому поводу слезы. Просто вспомним "Космических рейнджеров" добрым словом и подождем продолжения.



Панночка помэрла – 2





О закрытии проекта Harpoon IV сообщили практически все игровые СМИ, как сетевые, так и бумажные. Но, думается нам, широкой игровой общественности от этого ни холодно и ни жарко. О "Гарпуне" слышали, но мало кто представляет, что же это такое. Поэтому пару слов о сути: игра эта - симулятор современного военно-морского флота, причем единственный в своем роде. Какую бы из частей сериала вы ни взяли, в ней наличествуют практически все современные корабли и самолеты и имеется возможность моделировать крупномасштабные боевые столкновения флотов. В качестве курьеза отмечу, что Том Клэнси, создавая Red Storm Rising, использовал эту игру для проверки своих теоретических построений.

Собственно говоря, уже самый первый "Гарпун" был почти идеален, в двух следующих частях только добавлялась более продвинутая графика (которая тут, как ни в какой другой стратегии, вторична) да совершенствовался интерфейс. От четвертого "Гарпуна" знатоки и ценители ждали некоторого улучшения AI, апгрейда техники (который реально произошел со времени выхода последней части) и, наверное, возможности изредка полюбоваться на морские красоты.

Но ничего этого не будет.

Причиной закрытия проекта UbiSoft назвала его низкое качество. Дескать, негоже солидной фирме издавать игры, которые не смогут удовлетворить пользователя. Позвольте не согласиться. На наш взгляд причина кроется в том, что в настоящий момент никакой войны на море просто быть не может. В первых трех играх присутствовали флоты США и СССР (затем России), сейчас же от могучего советского флота остались одни воспоминания. Так с кем же в игре будут конфликтовать блистательные заокеанские борцы за демократию? И спасут ли игру заведомо скучные сценарии по бомбежке Югославии, Афганистана или Ирака?

Вот и получается, что тема, на которой зиждился "Гарпун", исчезла. А нет темы – нет и игры.



ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ. SIMULATION SPORT

Явление I

Комната в доме губернатора. Представители редакции усиленно имитируют плодотворную работу. Служащие сцены, маскируясь под амурчиков, отстреливают пытающихся сбежать со спектакля зрителей. Темный эльф, во избежание недоразумений, с веслом в руках маскируется под статую.

Входит Инкогнито, за ним Губернатор, Землянишный и другие. Губернатор указывает на мирно пасущуюся в углу сцены Опечатку, и находящиеся при нем Корректоры бегут и исправляют ее, толкая друг друга впопыхах.

Инкогнито. Хороший остров. Мне нравится, что у вас советуются по поводу выбора Лучших со всеми проезжающими. На других островах ничего эдакого не было.

Губернатор. На других островах, осмелюсь доложить вам, губернаторы и редакторы больше заботятся о своей, то есть, пользе. А здесь, можно сказать, нет другого помышления, кроме того, чтобы благочинием и бдительностью заслужить любовь читателей.

Инкогнито *(умиротворенно)*. Хорошо, хорошо... А скажите, пожалуйста, нет ли у вас каких-нибудь развлечений, обществ, где бы можно было, например, поиграть в "Контерстрайк"?

Губернатор *(в сторону)*. Эге, знаем, голубчик, в чей огород камешки бросают! *(Вслух.)* Боже сохрани! Здесь и слуху нет о таких обществах. Мы старые квакеры и "Контру" в руки не берем.

Чернопесов *(немного запинаясь)*. В натуре, Билли! Даже и не знаем, как играть-то в эту попсу.

Землянишный *(в сторону)*. А сам, подлец, за контров позавчера пятнадцать фрагов на мне набрал. *(Вслух.)* У нас на острове все по уму. Вот ежели "Баттлфилд" или хоть "Варик" – это можно немножко. Но в рабочее время – ни-ни!

Инкогнито. Ну, нет, вы напрасно, однако же... Все зависит от карты. Вот, скажем, Даст...

Следует пространный разговор знатоков о материях специфических и возвышенных. Непросвещенный же зритель развлекает себя новой рекламой, деньги за которую пойдут на сооружение десятиметровой стелы в память невинно убиенной Опечатки.

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным "бутербродом". Надпись на лицевой стороне гласит "Все на выборы!" и вопросов не вызывает, но не стоило рекламному агенту снова поворачиваться к залу спиной. Мы по понятным причинам не можем привести фамилию, фигурировавшую в надписи "И проголосуйте за..., она мне денег обещала". Выросшие как из-под земли крепкие люди в черных "тройках" уводят ЧППБУ со сцены, демонстрируя ему удостоверения сотрудников ФСБ и приемы джиу-джитсу.

Явление II

Там же. Народу мало. Усталый Инкогнито мирно прикорнул в кресле-качалке. Темный эльф подбирается к нему с остро наточенным веслом, но Губернатор с тихим вскриком: "Не в моем доме, Ипполит Матвеевич!" - оттаскивает его за пределы сцены. Входят Адмирал и Судья.

Судья. Чш! Аммос Федорович, тише, не разбудите его раньше времени. Вы уже отрапортовались, а мне еще только предстоит. Надо настроиться.

Адмирал. Да вам чего боятся, Реклесс Андреевич? Раздел образцово-показательный, все делается оперативно, четко, по-военному. А потом, сами посудите, никто ж и не разберется в этих ваших симуляторах. А если и прикопается Инкогнито проклятый к какой-нибудь игре, так он жизни не будет рад. У него, верно, и джойстика-то с рулем на компьютере нет. Ух, я бы этих аркадников недобитых...

Судья. Правда ваша, Аммос Федорович, а все неспокойно как-то на душе. У меня что ни год – все одни и те же победители. В прошлом году NHL – и в этом тоже. В прошлом Need For Speed – и снова он же. В прошлом Тони Хок... ну, вы поняли: те же, то же, там же. А вдруг как обвинят в предвзятости и штампах? И тогда... фьюить *(делает неопределенный жест рукой)*.

Адмирал. Да, опасно... Но я вам кое-что посоветую...

Судья. А что именно?

Адмирал шепчет что-то на ухо Судье.

Инкогнито шевелится и приоткрывает один глаз.

Адмирал. Чш! Он уже проснулся.

Адмирал уходит, Судья остается один на один с Инкогнито. И только уходящий по крышам от преследователей штабс-капитан Овечкин время от времени нарушает их мирный разговор.

Судья *(про себя)*. Опасно, черт возьми! Раскричится - государственный человек. Боже, Боже! Вынеси благополучно. *(Вслух, вытянувшись и придерживая рукою шпагу.)* Имею честь представиться - здешний футбольный судья и по совместительству великий гонщик, коллежский асессор Ляпкин-Тяпкин.

Инкогнито. Прошу садиться. Так вы судья?

"Вовочка. Второй Срок" — русский квест

- ★ Лучшие черты русского квеста — применение всех имеющихся в инвентаре СМИ.
- ★ Более пяти часов диалогов, озвученных профессиональными политиками.
- ★ Встроенный спортивный симулятор — реализованы дзюдо и горные лыжи, а также теннис из прошлой версии.
- ★ Внимание, пиксельхантинг! Мини игра "найди олигарха в Лондоне"!
- ★ Генератор случайных неприятностей и броских заголовков в независимой прессе.

ГОЛОСУЙ ЗА!

ВСЕ НА ВЫБОРЫ!

Судья. С восемьсот шестнадцатого был избран по воле дворянства и продолжал должность до сего времени. *(В сторону.)* Как бы к делу подступиться-то? Все ж приготовил: и деньги, и описания...

Инкогнито. Что это у вас в руке?

Судья *(потерявшись и роняя на пол ассигнации)*. Ничего-с.

Инкогнито. Как ничего? Я вижу, деньги упали.

Судья *(дрожа всем телом)*. Никак нет-с. *(В сторону.)* О Боже, вот уж я и под судом! И тележку привезли схватить меня!

Инкогнито *(подымая)* Да, это деньги.

Судья *(В сторону)*. Ну, все кончено - пропал! пропал!

Инкогнито. Знаете ли что? Дайте их мне взаймы. Я, знаете ли, в дороге поиздержался: то да се...

Судья *(поспешно)*. Как же-с, как же-с... с большим удовольствием. *(Приподымается со стула)* Не смею более беспокоить своим присутствием. Не будет ли какого приказанья?

Инкогнито. Какого приказанья?

Судья. Я разумею, не дадите ли указаний по поводу Лучших?

Инкогнито. Зачем же? Нет, все отлично, и ваша седьмая номинация мне очень нравится.

Судья *(Раскланиваясь и уходя, в сторону)*. Ну, раздел отстоял!

Инкогнито *(по уходе его)*. Судья - хороший человек!

Представление третьей семерки номинантов оформлено в новаторском стиле андеграунда. Тексты описаний, начитанные ведущими рэпперами провинции Вэй, передаются непосредственно в мозг зрителя путем транслокации гиперионных селенохромов.

(И на этот раз наш "Ревизор-2003" отхватил медаль "За удачную лоботомию" от международной коллегии псиоников-отморозков.)

1 Номинация "Пыль из под колес" или Лучший автосимулятор

★ Победитель **TOCA Race Driver** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Конкуренты **NASCAR Racing 2003 Season, F1 Challenge '99 -'02 и Colin McRae Rally 3**

По поводу нашего призера могут возникнуть споры, поскольку TOCA Race Driver, конечно же, по некоторым параметрам физической модели не дотягивает до стандартов, установленных ранее его формулистическими предшественниками. Но позвольте положить спорам конец: предложенные авторами упрощения хотя и имеют место быть, но не позволяют лишить проект высокой чести называться автосимом.

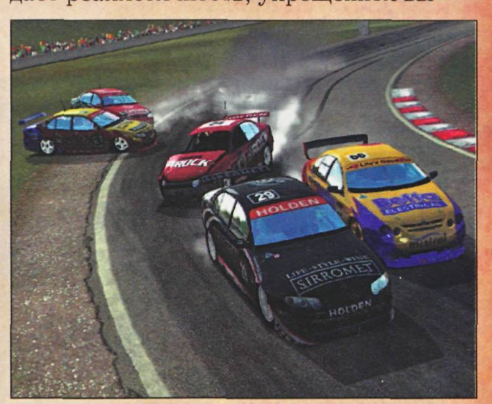


Основной инновацией TOCA является огромное количество доступных чемпионатов и нехарактерно разветвленный для обычного автосима режим карьеры. По этим показателям игра не имеет равных и устанавливает новые стандарты для всего жанра в целом. Вот цитата из нашего обзора, которая очень хорошо характеризует мощь игры: "Вы только вдумайтесь – тринадцать (!) чемпионатов, среди которых такие столпы кузовного автоспорта как DTM, BTCC и V8 Challenge. И все это в одной упаковке! Первенства проходят на тридцати восьми (три восклицательных знака!) настоящих автодромах и позволяют игроку управлять сорока двумя реальными гоночными автомобилями. Это уже не просто игра, это целый мир, и где еще, если не тут, устраивать нам с вами имитацию настоящей карьеры гонщика". Что и говорить, на текущий момент времени это самое глобальное автомобильное произведение. Никогда и нигде разработчикам еще не удавалось собрать под одной крышей столько разнообразных лицензий.

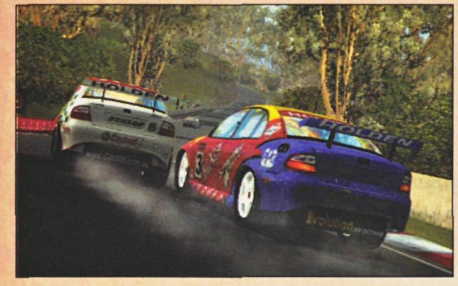
Физическая модель щеголяет отличной внешней детализацией повреждений. Такого жанр еще не видел. В то же самое время несколько страдает реалистичность, упрощенной вы-



И когда желтый "Пежо" проехал поворот, отсветы от него заиграли на облаках







глядит физическая модель и управление. Но не настолько, чтобы хоть както оттолкнуть от TOCA Race Driver.

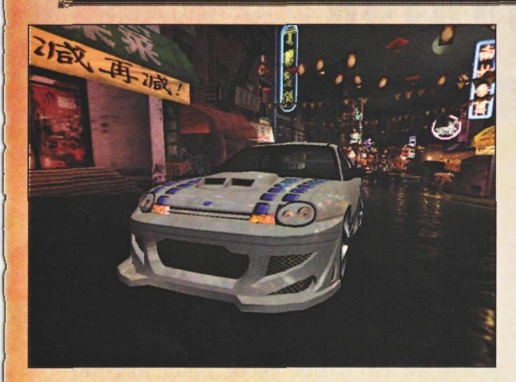
Меняющиеся с калейдоскопической быстротой первенства и автомобили вкупе с желанием выиграть во всех чемпионатах, доказав самому себе и игре собственную профпригодность, способны удержать у монитора на протяжении многих часов. Важно, что после этого не возникает чувства разочарования. Наоборот, вы гордитесь собственными достижениями.

Графика TOCA Race Driver, как и положено хиту, выглядит мощно. Все треки, которые являются точными копиями реальных прототипов, отлично детализированы, спецэффектов море, погода меняется.

Подытоживая, скажем, что перед нами ярчайший пример мейнстримового автосима. Он несет учение автогонок в массы и делает это успешно благодаря масштабности и безупречному качеству. И хотя хардкорные поклонники жанра наверняка отдали бы пальму первенства F1 Challenge '99 - '02, наш сегодняшний выбор – именно TOCA Race Driver.

2 Номинация "Драйв" или Лучшие аркадные гонки

★ Победитель **Need For Speed Underground** ★ Разработчик **Electronic Arts** ★ Конкуренты **Big Mutha Truckers и Colin McRae Rally 3**



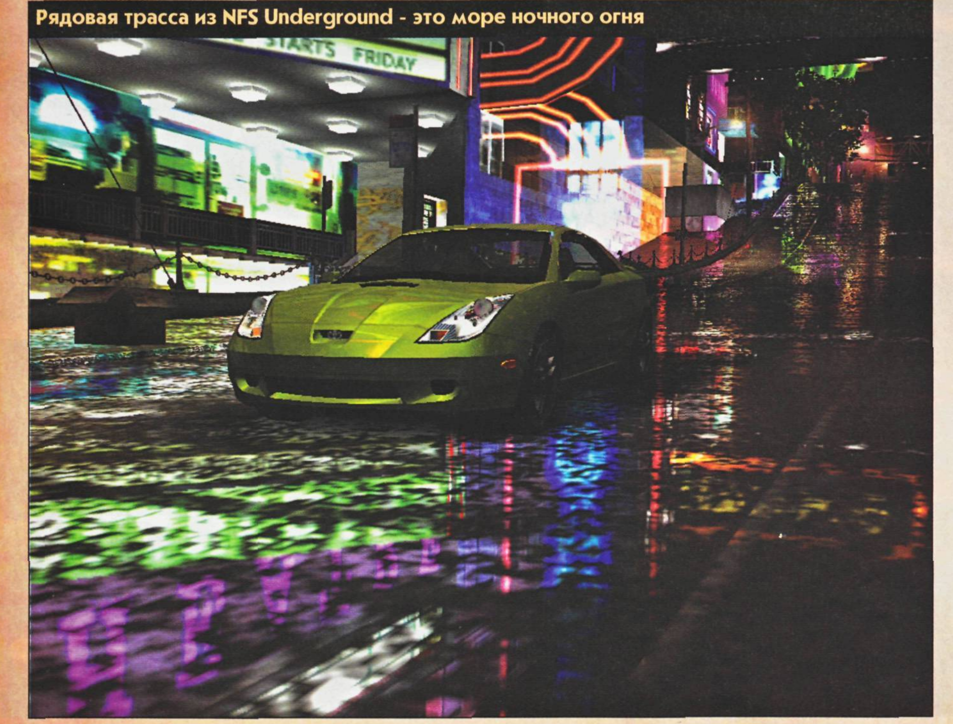


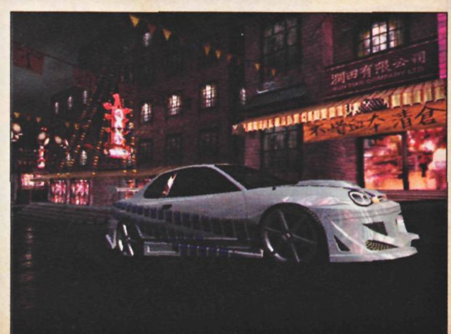
В данном жанре конкурентов у данного произведения игрового искусства нет не только в рамках 2003-го года, но и в рамках, с позволения сказать, игрового десятилетия. Это квинтэссенция всей серии Need For Speed, которая характеризует все современное направление аркадных компьютерных автогонок.

Electronic Arts не изобрели велосипеда, не преподнесли никаких сюрпризов, не сделали открытий и уж тем более революции. Они сработали в своем стиле, просто взяв уже существующие наработки и выполнив их на недостижимом для всех конкурентов уровне качества. Проект, посвященный модному сегодня стритрейсингу, выглядит впечатляюще практически по любому показателю. Огромный парк лицензионных автомобилей, которыми вряд ли удивишь современного игрока, дополнен просто невероятным количеством тюнинговых запчастей и аксессуаров. Столько вы не обнаружите в наличии по всей Москве! Для каждого из двадцати двух автомобилей создатели игры подготовили несколько уровней внешнего и "внутреннего" тюнинга. Проделанная работа вызывает невольное уважение еще и потому, что все запчасти в игре реальные – даже колесные диски принадлежат известным брендам. Настоящая энциклопедия!

Игровой процесс мега-хита полностью соответствует внешнему содержанию и возможностям. Интуитивное управление, балансирующая на грани реализма и аркадности физическая модель, невероятная скорость и море

Рядовая трасса из NFS Underground - это море ночного огня





адреналина. Если вы хотите познакомиться с жанром автомобильных аркад, то лучшего начала, нежели Need For Speed Underground, не придумать. Ну, а если у вас есть некоторое количество свободного времени, то с помощью NFS Underground оно в мгновение ока превратится в приятное воспоминание.

Статус хита обязывает произведение, появление которого можно смело назвать одним из главных событий уходящего игрового года, полностью соответствовать по таким параметрам, как графика и звук. И оно, конечно же, "полностью соответствует".

Говоря о графике, необходимо удивляться не столько ее качеству, сколько демократичности. Демонстрируя отличную детализацию, высокополигональные модели и предельно насыщенную игровую среду, графический движок Need For Speed Underground умудряется очень шустро бегать даже на уже морально устаревших машинах. Ну, а если вам повезло с компьютером, то увиденное на мониторе заставит вас сразу же пересмотреть систему графических ценностей! Проработка звуковых эффектов и музыкального сопровождения находится на заоблачном для конкурентов игры уровне.

Подводя итог, можно сказать, что в лице Need For Speed Underground мы получили практически идеальную автомобильную аркаду. Одно непонятно – куда они дели полицейских?!



3 Номинация "Голы, очки, секунды" или Лучшая спортивная игра

★ Победитель **NHL 2004** ★ Разработчик **Black Box / EA Sports** ★ Конкуренты **Madden NFL 2004 и FIFA. Football 2004**

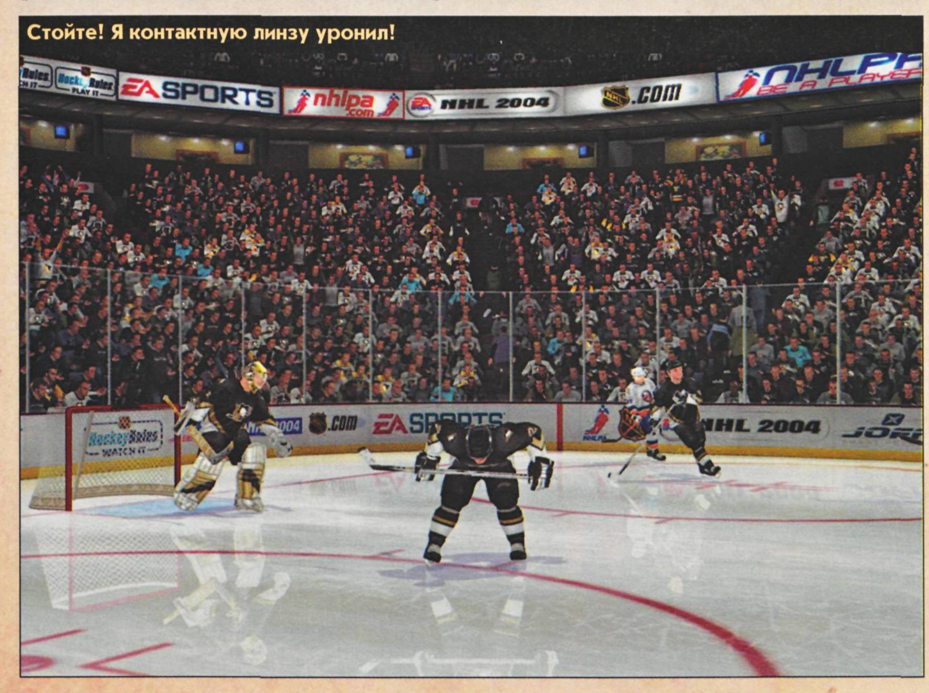
Невероятный успех хоккейного симулятора NHL 2004 базируется на трех китах. Первая составляющая – это отполированный до блеска геймплей, успех которого, в свою очередь, подразделяется на:

- усовершенствованное управление хоккеистами на льду (новый способ исполнения силовых приемов и ударов по воротам, свежие веяния во время игры в защите и в нападении, а также модернизированная система так называемых "деков");
- продвинутый искусственный интеллект, как противников, так и товарищей по команде (от былых читерских способов забивать легкие "плюхи" почти не осталось и следа);
- значительно улучшенную физику полета шайбы;
- перелопаченные тактические схемы;
- режим быстрой смены звеньев.

И плюс вагон и маленькая тележка более мелких находок.

Второй элемент – dynasty mode. Как и в вышедшем чуть раньше Madden NFL 2004, в игру встроен полноценный спортивный менеджер. Дабы обеспечить увеличение посещаемости матчей и, конечно же, заработать целую кучу ценнейших очков опыта, придется вкалывать по полной программе в роли управленца. Менять игроков, дотошно планировать свои действия на драфте, пополнять клубную кассу, отвечать за заполнение трибун, улучшать старые строения и возводить новые здания, нанимать тренерский и вспомогательный персонал, устанавливать зарплаты и много чего еще. Все это непременно сказывается на рейтинге вашей команды. В общем, в спортивном симуляторе появился не просто полноценный менеджер, но и хорошо продуманный менеджер со значительным числом возможностей. Режим династии оказался настолько богат на всевозможные внутренние сюрпризы, что до сих чувствуешь себя

Стойте! Я контактную линзу уронил!









в нем не полновластным хозяином, а только более или менее освоившимся на месте гостем.

Третий компонент – образцовая графика. Наконец-то заработала на все сто процентов специальная фича по прорисовке лиц хоккеистов отдельно от тел, которую пытались внедрить еще в NHL 2003. Впервые при создании спортивных симуляторов разработчики рационально реализовали огромный потенциал технологии motion capture. Если раньше все телодвижения сканировались лишь с одной обвешанной датчиками живой модели, то теперь многие игровые моменты воссоздаются группой от двух до четырех человек.

Разумеется, три составляющие успеха традиционно соседствуют с удобным интерфейсом, качественным дизайном и приятным для слуха звуковым сопровождением. NHL 2004 – наш безусловный выбор!

4 Номинация "От антиглобалистов с любовью" или Лучшая спортивная игра не от EA Sports

★ Победитель **Pro Evolution Soccer 3**
★ Разработчик **Konami Computer Entertainment Tokyo**
★ Конкуренты **International Superstar Soccer 3 и Next Generation Tennis 2003**

В этом году звание самого активного антиглобалиста заслужило издательство Konami. За минувшие двенадцать месяцев компания дважды пыталась вероломно вступить на целиком и полностью принадлежащую EA Sports вотчину спортивных симуляторов. Первым вышел International Superstar Soccer 3, но провалился. Уж слишком много несуразностей зияло в этом приставочном порте. Выждав полгода, японцы перевели на PC еще один проект – Pro Evolution Soccer 3. Вторая попытка оказалась удачнее. И пусть победитель данной номинации не смог превзойти своего прямого конкурента в лице FIFA Football 2004, но в безумной гонке за симпатии поклонников футбольных симуляторов игра отстала от своего визави буквально на полкорпуса. Еще чуть-чуть, и пришлось бы прибегать к услугам фотофиниша.

Pro Evolution Soccer 3 обладает целым рядом огорчающих недостатков. Тут вам и невразумительный интерфейс, и требующее наличия специального геймпада управление, и слишком малое число настоящих футболистов, рядом с которыми выступает огромное количество вымышленных спортсменов в составах несуществующих клубов.

Но на этом претензии к разработчикам иссякают, и начинается раздача хвалебных отзывов. 55 национальных сборных, 64 клуба, четыре вида состязаний, богатый на внутреннюю жизнь режим тренировок, возможность самостоятельно соорудить свой собственный чемпионат, огромное раздолье по части подбора тактики и варьирования состава... К этому всему добавляется еще и приставочный (но от этого не менее интересный) поиск спрятанных разработчиками по всей игре бонусов.



PC-версия Pro Evolution Soccer 3 резко отличается от своего приставочного собрата. Причем не только в области графики (разумеется, консольный вариант не может похвастаться подобной картинкой), но и по части реалистичности геймплея. Поклонникам персональных компьютеров Konami подарила куда более зрелый игровой про-





Весьма реалистичный симулятор, обратите внимание, как все мужики уставились на блондинку

цесс, нежели своим почитателям на второй PlayStation. При всем при этом сохранена самая главная изюминка – невероятный по остроте динамизм. Атаки противоборствующих команд, словно взбудораженные волны прилива, наваливаются одна за другой, не оставляя ни секунды покоя и передышки. Чумовые сейвы вратарей сменяются великолепными голами. И тут же камера демонстрирует повтор опасного момента. А если кожаная сфера затрепыхалась в сетке, то виртуальный режиссер не поленится показать предшествующий этому эпизод сразу в нескольких ракурсах, после чего доверит геймеру право при помощи кнопок клавиатуры самому побаловаться с камерой. Вы скажете, что такое не раз встречали в сериале FIFA? Да, но в таком исполнении – вряд ли. Собственно, в этом и заключается смысл данной номинации. Прошедший год подарил достойного конкурента канадскому взгляду на футбол. Наконец-то появилась добротная альтернатива. С точки зрения японцев "игра миллионов" должна быть более живой и яркой. Разве кто-то не согласен с данным тезисом?



5 Номинация "Сломя голову"
или Лучший симулятор экстремальных видов спорта

★ Победитель **Tony Hawk's Pro Skater 4** ★ Разработчик **Beenox** ★ Конкуренты **Kelly Slater's Pro Surfer и Beach King Stunt Racer**

Tony Hawk's Pro Skater 4 в современном игровом мире – это такой же надежный бренд, как, скажем, "Пепси" или "МакДональдс". Игру знают, у игры - армия поклонников и очередного продолжения все ждут с плохо скрываемым нетерпением. Что самое интересное, дождавшись, не разочаровываются.

Чем интересна четвертая часть? Если вы помните, первые три "Тони Хока" шли по пути постепенной эволюции, модернизировались лишь некоторые, наиболее важные аспекты, в то время как общая картина игрового процесса оставалась неизменной. Естественно, рано или поздно это могло привести к деградации и последующему увяданию серии. Поэтому в своем четвертом перевоплощении Tony Hawk's Pro Skater 4 изменился более весомо.

Основные новшества коснулись игрового процесса. Причем, что самое удивительное, почти все они в итоге оказались удачными и самым положительным образом сказались на облике игры. На каждой локации нас теперь встречают "неигровые персонажи", общение с которыми характеризует начало той или иной миссии. Для каждой трассы предусмотрено несколько таких вот NPC и, как следствие, несколько отличающихся друг от друга заданий. Теперь лимит времени действует только в тот момент, когда игрок приступил к выполнению поставленной задачи – это еще одно отличие от ранних игр серии.

Похвально, что создатели Tony Hawk's Pro Skater 4 сделали свое детище более дружелюбным в общении с игроком. Скажем, в любой момент времени вы вольны открыть лист невыполненных заданий и тут же переиграть любое из них.

Кардинальным образом улучшена физика четвертой части. Стало больше интерактивных объектов. А количество секретов и скрытых территорий выглядит просто невероятным.

А насколько проработана система Motion Capture! Кажется, что вы управляете не виртуальным персонажем, а настоящим Тони Хоком! Тут надо отметить, что у каждой из представленных в игре копий настоящих спортсменов имеется несколько уникальных приемов, которые во время игры можно складывать в удивительные по красоте и динамизму комбо.

Графика Tony Hawk's Pro Skater 4 ушла от угловатости приставочных предшественников, и теперь игра является стопроцентным мультиплатформенным хитом.

Ну а саундтрек там всегда был отличным. В последней части разработчики, кажется, переплюнули сами себя. Они представили нам тридцать пять песен от разнообразных коллективов практически всех направлений современной музыки, которые, конечно же, отлично вписываются в формат экстремальных видов спорта. Звездных имен – хоть отбавляй. AC/DC, N.W.A., Iron Maiden, De La Soul, The Cult, Flogging, Sex Pistols!

По совокупности вышеуказанных причин Tony Hawk's Pro Skater 4 и стал лучшим в номинации. А также, по совместительству, - одной из лучших спортивных игр 2003-го года.

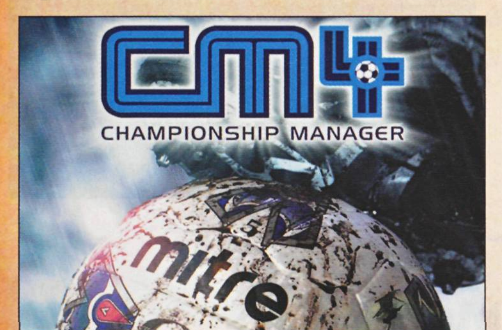
Вишу на одном пальце!





6 Номинация "Пригласим Романцева в Челси?" или Лучший спортивный менеджер

★ Победитель **Championship Manager 4** ★ Разработчик **Sports Interactive** ★ Конкуренты **Madden NFL 2004 и FIFA Football 2004**

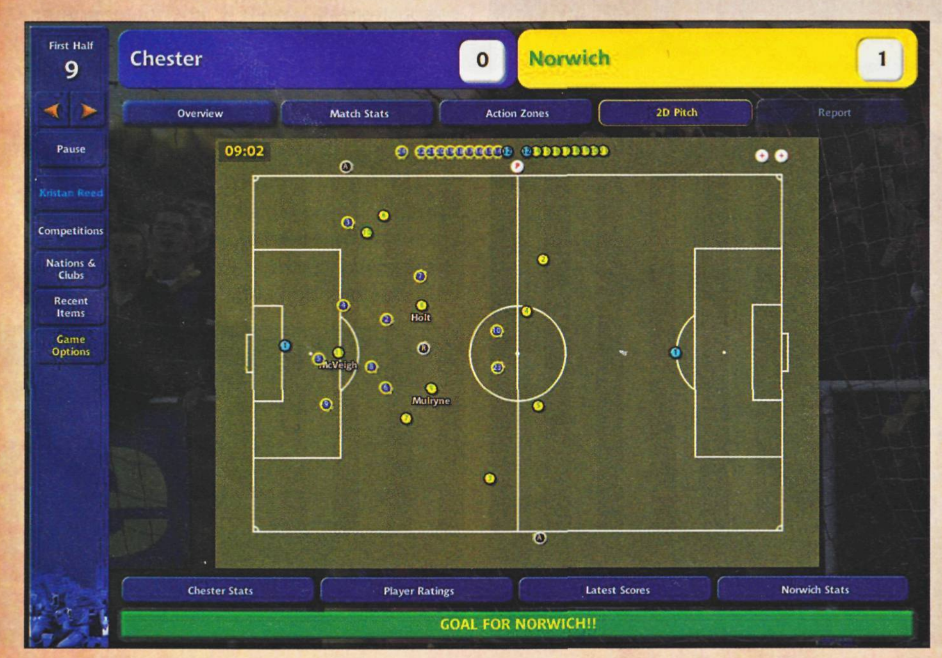




Намеченный еще на 2002-й год релиз Championship Manager 4 переносился неоднократно. А в свет игра вышла лишь весной 2003-го года. Однако сразу же после знакомства с продуктом понимаешь, что время долгих ожиданий разработчики не выбросили на ветер, а, наоборот, потратили с умом, попытавшись реализовать в своем детище все наши мечты, чаяния и даже некоторые робкие надежды. Ради интереса поиграйте сначала в Championship Manager 3 или же в его последнюю модификацию (сезон 2002/2003), после чего окунитесь в мир четвертой части. В глаза сразу же бросится разница размером в две, а то и три пропасти. Сотрудники Sports Interactive совершили огромный скачок вперед, фактически написав для всех остальных девелоперов новый свод священных заповедей, повествующих о том, как надо делать футбольные менеджеры в частности и спортивные менеджеры вообще.

Championship Manager 4 – это продукт не для всех, а лишь для истинных фанатов европейского футбола. Для того чтобы чувствовать себя в игре более-менее уютно, простого увлечения самым популярным видом спорта недостаточно. Здесь им надо жить. Без накопленных за многие годы знаний (хотя бы в области статистики) делать нечего. Не знаете матчасти – идите домой и восстанавливайте пробелы, иначе вас ждет неминуемое поражение. Championship Manager 4 строг, но справедлив. Зато истинных знатоков футбола детище Sports Interactive наградит ценным подарком – возможностью с головой окунуться в этот безумный мир и стать в нем победителем, брезгливо посматривая свысока на всех остальных статистов под управлением продвинутого искусственного интеллекта.

Тактика, тактика и еще раз тактика. Здесь вы, словно гроссмейстер, должны каждый раз мастерски разыгрывать свою фирменную партию, но при этом надо снова и снова преподносить соперникам очередной сюрприз. В этом и заключается суть тренерского мастерства. Если иссякла фантазия, то недремлющие конкуренты мощным пинком под зад быстренько отправят вашу команду в подвал турнирной таблицы. Впрочем, победа куется не только в тренерском кабинете, но и в офисе начальника трансферной службы. Согласитесь, что без подбора классных исполнителей даже самые гениальные тактические находки безвозвратно уходят коту под хвост. Поэтому геймеру приходится работать за двоих, умело сочетая в себе дрожащего за каждый доллар экономиста и мыслящего лишь большими категориями футбольного стратега, которому чужды мелкие проблемы. А таковые в игре сваливаются на вашу голову с завидным постоянством. Причем это не только банальные травмы футболистов, но и куда более щепетильные вопросы. Например, непонятно откуда взявшееся ухудшение морального состояния некоторых членов команды или же искусственно нагнетающая обстановку пресса, так и стремящаяся нарушить благоприятный микроклимат в коллективе. Сплошные подвохи и трудности. И вечный бой. Зато как чертовски приятно всем бедам наперекор в упорной борьбе вырвать почетный трофей в этой игре не для всех и тем самым доказать, что вы не простой дилетант, а пусть и виртуальный, но все-таки профессионал, настоящий знаток футбольного дела.



Номинация "Приз сюрприз" или Лучший атипичный сим (он же космосим)

7

★ Победитель **Homeplanet** ★ Разработчик **Revolt Games** ★ Конкуренты **Freelancer, X2, Orbiter**

Игр на космическую тематику в этом году было предостаточно. Но, как гласит надпись на одной могильной плите, "Не все йогурты одинаково полезны". Не все игры, где нужно летать на звездолетах, являются космосимами, и Freelancer - ярчайший тому пример. Вроде вот он, космос, звезды, а по сути – аркада аркадой. Или, выражаясь более формализованным языком, Action/RPG. Данная игра, безусловно, получает от нас многочисленные респекты за простоту, доступность и блестючесть сюжетно-ролевого "фантика", но вряд ли она может хоть каким-то боком претендовать на звание "Космосим-2003".

После отсеивания всех посторонних остается всего четыре реальных претендента: X-Tension 2: The Threat, Orbiter и Homeplanet вместе со своим фриварным молочным братом в лице Babylon 5 I've Found Her. Если расширить категорию до "Лучший футуристический симулятор", то в спор мог бы вмешаться еще и второй "Акванокс", но он, впрочем, тоже скорее из весовой категории Freelancer'a.

По серьезности и реалистичности в данном жанре лидирует Orbiter – единственная из ныне существующих игр на космическую тематику, которая может с полной уверенностью называться симулятором. Но Orbiter из борьбы выбывает, так как в стандартной комплектации представляет собой практически голый базовый блок. По-настоящему интересной эта игра становится только после добавления в нее фанатских адд-онов.

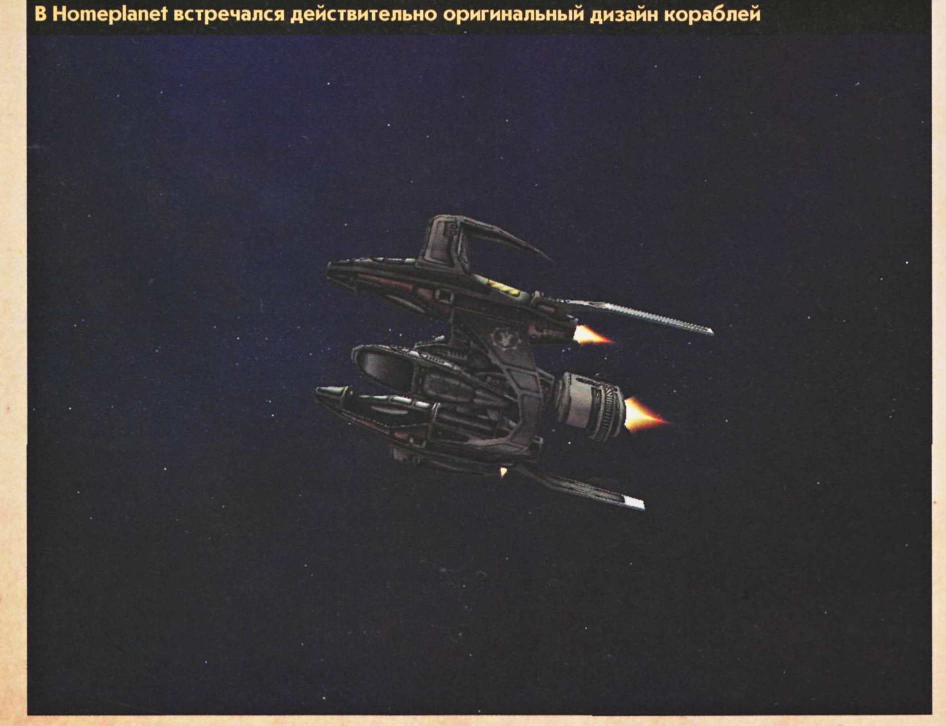
Куда более серьезно претендовал на победу X-Tension 2 – продолжение эпической саги от Egosoft на новом движке, безжалостный пожиратель времени и отрада любителей "элитоподобных" космических игр. Игра мечты для любителей экстремально нетороплового прохождения. Но, на наш взгляд, проект получился слишком уж вторичным и однообразным. Добротное, технологичное продолжение традиций X-Tension, но никак не веха в развитии жанра.

Babylon 5 I've Found Her: Danger and Opportunity тоже отсеивается: все-таки, пяти миссий слишком мало, чтобы конкурировать с "большими дядями".

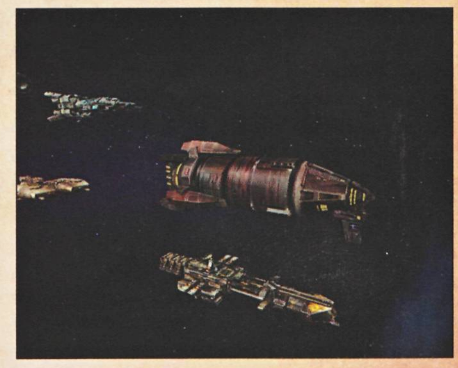
Остается Homeplanet – запредельно сложный боевой космосим с очень приличным движком, необычной летной моделью и чудовищным перекосом в сторону ракетного оружия. Неординарный и вызвавший много споров проект. Не всем понравилась летная модель. Не все одобрили "неблагородное" поведение командиров главного героя игры, который к тому же был безымянным, бессловесным и беспортретным. Не все благополучно переварили имевшиеся глюки, которые хоть и были оперативно исправлены патчами, но подпортили первое впечатление. Не все справились с предложенной сложностью. Да что там лукавить! Пилотов, которые честно прошли всю кампанию, вообще можно по пальцам пересчитать. Слабые духом – убиваемые первой же пойманной ракетой, не успевшие защитить злосчастный транспорт или просто столкнувшиеся невзначай с каким-нибудь космическим мусором – отсеивались буквально на старте. Что тоже вряд ли можно считать образцом для подражания.

И, тем не менее, у Revolt Games получился чрезвычайно цельный, оригинальный и, что называется, хардкорный проект. Характерно, кстати, что обзор игры в свое время после долгих споров был помещен именно в раздел симуляторов, хотя обычно космосимы отправляются на красные экшен-страницы нашего журнала. При хорошем джойстике (желательно с РУДом) Homeplanet и вовсе приобретает некий джедайский лоск, а справившиеся со всеми трудностями пилоты начинают верить, что именно такими вот и будут космические битвы будущего...

В самые ближайшие месяцы нас ждет адд-он, с новой кампанией, персонифицированным героем, более демократичным игровым процессом при выборе низких уровней сложности и долгожданным сетевым режимом. Возможно, именно этих компонентов не хватало для того, чтобы из разряда элитарной забавы проект перешел в категорию всенародных любимцев?



В Homeplanet встречался действительно оригинальный дизайн кораблей





Итоговая семерка игр года от раздела Simulation•Sport

1. TOCA Race Driver
2. Need For Speed Underground
3. NHL 2004
4. Pro Evolution Soccer 3
5. Tony Hawk's Pro Skater 4
6. Championship Manager 4
7. Homeplanet

ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ. RPG-ADVENTURE

Явление I

Комната в доме губернатора. Инкогнито, ведя на поводке сундук, по-хозяйски прохаживается по сцене. Останавливаясь возле представителей редакции, он каждому дает советы, треплет наставительно по щеке и поучает. Губернатор бледен, Землянишный то и дело нащупывает за пазухой Ножницы, Чернопесов, Адмирал и Судья мрачны...

Инкогнито. Да, островная жизнь, впрочем, тоже имеет свои пригорки, ручейки... Но, конечно, куда вам, журналюгам, до нас, разработчиков! Эх, не понимаете вы, каково это – игры делать. Все только бумагу мараете, критикуете... А вы вот меня спросите – каково. И я вам отвечу! Уж кому как не мне все об этом знать! Без меня, знаете ли, ни одно большое дело в игровом мире не делается. Я только на две минуты захожу в какое крупное издательство, с тем только, чтобы сказать: "Это вот так, это вот так!" А там уж дизайнеры да программисты, эдакие бездельники, только тр-р, тр-р – конспектируют за мной. Хотели было меня Самым Главным по компьютерным играм сделать, да, черт побери, скромность моя проклятущая не позволила. Да, я скромный. Все стараюсь проскользнуть незаметно. Но никак нельзя скрыться, никак нельзя! Все народ подходит, совета спрашивает. А, бывало, придет Ромеро в гости. "Ну что, брат Ромеро?" – спрашиваю. "Да так, брат, – отвечает, – так как-то все..." Большой оригинал. Я и сам кое-что придумываю. Моих, впрочем, много есть игр. Не люблю хвастать, но "Цивилизация", в общем-то, тоже моя. Все случаем вышло. Я не хотел придумывать, но Мейер говорит: "Пожалуйста, братец, придумай что-нибудь". Думаю себе: "Пожалуйста, изволь, братец!" И тут же в один вечер, кажется, все придумал, всех изумил. У меня вообще легкость в мыслях необыкновенная... *(Неожиданно натыкается на изображающего статую Темного эльфа.)* Где же ваши усы, уважаемый Ипполит Матвеевич?

Воспользовавшись секундной заминкой, Губернатор делает знак работникам сцены. Падает занавес, слышатся хруст ломаемой мебели и реплики "Это не ваше имущество", "Верни шкимитар!" и "Так, может быть, вы, святой отец, партийный?" Во избежание паники в рядах зрителей пускается новая реклама, деньги от которой пойдут на возмещение судебных издержек по делу о нарушении обнаглевшим Инкогнитой авторских прав ведущих мировых разработчиков.

На сцене появляется ЧППБУ в оранжевом костюме эскимоса и с рекламным "бутербродом". Надпись "Всеслав не выйдет!" Неизвестно откуда появляются фанаты игры и направляются к ЧППБУ с недобрыми намерениями, помахивая дреколъем и реконструированными двуручными мечами. Но ЧППБУ внезапно выхватывает из-за спины револьвер и начинает метко отстреливаться. Оба фаната убегают, а ЧППБУ гордо уходит со сцены непобежденным.

Явление II

Пустая сцена, занавес опущен. Губернатор, Землянишный, Чернопесов, Адмирал, Судья, Вебмастер и другие собрались в кружок. Их лица серьезны. Штабс-капитан Овечкин подслушивает.

Землянишный. Все, мое терпение лопнуло!

Губернатор. В самом деле, джентльмены, всему же есть границы.

Землянишный. Он испоганил нам не менее тридцати журнальных полос!

Чернопесов. Он выкинул из семерки GTA, Raven Shield и Silent Hill!

Адмирал. Он поставил в семерку позапрошлогодних "Рейнджеров"!

Судья. Он творит произвол и пользуется служебным положением!

Вебмастер. Он придумал Windows!

Все вместе. Смерть Ревизору!

Губернатор. Но кто решится отнести ему черную метку, джентльмены?

Адмирал. Есть только один человек... Надо позвать Слепого Пиркса.

Все вместе. Да! И пусть ему помогут братья Ктулху и Кшаду...

Землянишный. И Silent Hill пусть вернут! Не зря же я для него такой классный текст в форме письма подготовил.

Явление III

Комната в доме губернатора. Повсюду разгром. У Инкогнито перевязана нога. Входят Кшаду и Слепой Пиркс.

Кшаду. Вот ваш друг, Билли!

(Инкогнито вздрагивает и оборачивается.)

Слепой Пиркс. Ничего, Билли, сиди где сидишь. Я хоть и не вижу, зато слышу, как муха пролетит. Дело есть дело. Протяни свою правую руку... Мальчик, возьми его руку и поднеси к моей правой руке.

(Слепой Пиркс с помощью Кшаду передает Инкогнито черную метку)

Инкогнито. Черная метка?! И какой дурак это придумал?

Кшаду. Довольно болтать, Инкогнито! Команда, собравшись на сходку, как велит обычай джентльменов удачи, вынесла решение послать тебе черную метку. Переверни ее, как велит наш обычай, и прочти, что на ней написано. Тогда ты заговоришь по-иному.

Звучит тревожная, героическая музыка. Семерка номинантов от раздела RPG-Adventure объявляется в напряженной атмосфере под звон обнаженных кортиков. Отовсюду слетаются демоны и вурдалаки. Информационный материал передается зрителю посредством дымовых сигналов, за что "Ревизор-2003" получил спецприз пожарной инспекции в виде штрафа.

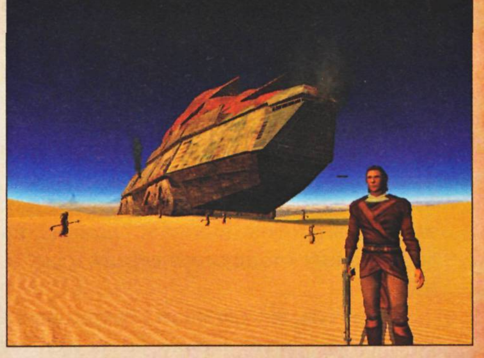


Номинация "Школьники" или Лучшая RPG новой школы

1

★ Победитель **Star Wars: Knights of the Old Republic** ★ Разработчик **BioWare** ★ Конкуренты **Отсутствуют**





Этот день когда-нибудь должен был наступить. Тенденции последних нескольких лет в жанре CRPG, словно стрелка компаса, указывали направление, неминуемо ведшее к закономерному итогу. Когда же неизбежное случилось, то небо не упало на Землю и даже самый мелкий ручеек не обратил свои воды вспять. Но мы, на чьей обложке сияет гордый девиз PC only&forever, все же признали Ролевой Игрой Года проект, КОТОРый компьютерным можно назвать лишь с большой долей натяжки.

А если без натяжек, то "Рыцари Старой Республики" – чистейшей воды "консольщина". Ее сюжетные рельсы только однажды сделали попытку разбежаться на все четыре стороны (для особо дотошных – на все пять, из коих одна – орбитальный магазин, где, кроме перманентной купли-продажи да одномоментного геноцида зарвавшихся рептилий, более ничего существенного не происходит), но рельсами от этого быть не перестали.

И по рельсам скоростным экспрессом катит игра своих пассажиров, демонстрируя за окошками экзотические пейзажи. Кто-то назовет сей локомотив прогрессом – мы спорить не будем (хотя, разумеется, не согласимся), но честно признаемся – путешествие получилось занимательным. Не испортили его ни лежащее по ту сторону виртуальной реальности и здравого смысла правило "больше трех не собираться" (наверное, разработчиков консольных ролевых стандартов готовили в Идеологическом отделе ЦК КПСС), ни тротуары-локации, обложенные со всех сторон манящими газонами-ландшафтами, ходить по которым, увы, строго-настрого запрещено.

Порою в сознании всплывали недоуменные вопросы: почему, например, игра, занимающая на жестком диске почти четыре гигабайта, проходится в ритме неспешной прогулки за сорок часов? Но мы сами же топили их ответами-булыжниками вроде "пути кроссплатформенности неисповедимы". Да и столь стильному зрелищу прощаются еще и не такие огрехи.

BioWare никогда не стремилась бежать впереди паровозов научно-технической революции. Но и в хвосте тоже не плелась. Все ее игры отличала очень недурственная графика: Infinity в 1998, Aurora четырьмя годами позже и вот теперь Odyssey демонстрируют очевидное несогласие канадцев с известной точкой зрения хардкорных ролевиков о том, что в RPG главное – игровой процесс, а все остальное - понты и непродуктивная трата ресурсов. Отношение BioWare к своим "детям" скорее можно выразить перефразированной классической сентенцией о человеке и всем в нем прекрасном.

А в результате – "очень смотрится". И раньше, и теперь. Анимации поединков в KOTOR'е вообще могли бы позавидовать иные "файтинги" (нытье отдельных товарищей на кривизну роликов спишем на... нытье). Когда же с обеих сторон сходились адепты "лайтсаберного" боя, то... Честное слово, они потом являлись во снах! Молнии-росчерки клинков, разноцветные брызги искр, треск разрядов силовых полей, умопомрачительные кульбиты... Визу-



Товарищ джедай с лампой дневного освещения пытается напасть на мирнопашущего робота с вертикальным взлетом



альные эффекты игры действуют как легкий наркотик: никакой "ломки", но мир без них становится серым и скучным.

Впрочем, экстремизм "хардкорных ролевиков" тоже возник не на пустом месте. RPG в распрекраснейшей из упаковок, но без надлежащего содержания – все равно, что портвейн "Анапа" в античной таре: хоть выставляй его в "Эрмитаже", вот только разве ЭТО можно пить?!

"Рыцарям" и здесь повезло. BioWare посчитала, что одной оболочки для многопользовательской игры вполне достаточно и пришла пора вернуться к Role Playing. Посчитала – и вернулась. И выдала целую галерею героев, которые именно герои, а не какие-то там NPC. С характерами и привычками, убеждениями и капризами, сомнениями и "скелетами в шкафах". Не отказываясь от "сорока часов неспешным шагом", хочется сделать оговорку - без "скелетов". Если же вынудить всех девятерых соратников протагониста по "звездновойновым" приключениям заняться "душевным стриптизом", то к игровому времени можно смело прибавить часов десять. Не Бог весть что для четырех-то гигабайт, но все-таки...

Отдельная благодарность разработчикам выносится за "боевого дроида" НК-47 и звук. Первый поднимает харизму игры сразу пункта на четыре ("Мне уже разогревать свои бластеры, Хозяин?"), а озвучка персонажей просто восхищает! Придумать и исполнить столько "инопланетных диалектов" – это всего лишь на ступеньку ниже гениальности!

А все вместе – лучшая RPG года. Без вопросов и практически без сомнений (PC only&forever – вы еще не забыли?). Мы, конечно, надеемся, что впредь подобного не повторится. Хотя (Top secret! For Gameworld Navigator's Readers only!) в глубине души не возражали бы.

2 Номинация "Единственная и неповторимая" или Лучшая RPG старой школы

★ Победитель **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil** ★ Разработчик **Troika Games**
★ Конкуренты **Отсутствуют**

Играя в Greyhawk: ToEE, чувствуешь себя так, как будто "водишься" по D&D, 3rd Edition у плохого мастера. Весьма нелестное для игры высказывание, но, чтобы прояснить его суть, добавлю, что до этого я не играл ни в одну компьютерную игру, про которую мог бы сказать, что там присутствие мастера вообще ощущается".

Данная цитата взята из статьи Монте Кука (Monte Cook) – известного дизайнера pen&paper ролевых игр, одного из авторов D&D 3rd Edition, написавшего в свое время приключенье Return to the Temple of Elemental Evil – переработанную версию легендарного модуля Гари Гигакса (Gary Gygax), послужившего первоосновой для нашей лучшей Hack&Slash RPG 2003-го года.

Скажете, что мнение-то, действительно, не самое лестное? Или что "настолки" настолько лучше своих компьютерных коллег, что такое сравнение более похвала, чем наоборот? Да нет, конечно же, все очень неоднозначно. И для пояснения – краткий экскурс в историю.



Компьютерные ролевые игры вылупились из "настольных" ролевых систем (точнее - даже из одной системы, и поныне самой известной и популярной; вы, наверное, догадываетесь, какой). Они могли не соответствовать ей в деталях или вообще забредать в далекие дали, откуда корни не просматривались даже в очень сильные подзорные трубы. И все равно оставались родом из "Драконьих подземелий".

Но потом пришел Fallout – и все изменилось. Не сразу, но навсегда. Просто бродить по канализациям, вырезая флору и фауну ради денег и "экспы", игровому народу стало скучно. Ему захотелось запутанных сюжетных интриг, коллег-сопартийцев с богатым внутренним миром, колоритных злодеев. Появились истории, а потом и целые саги, поставленные чуть ли не по канонам Станиславского. Мир компьютерных ролевых игр стал другим.

Но корни остались. Порядком подзабытые, а многим и вообще неведомые. И вот появляется игра, в которой, как никогда до этого, передан дух первоисточника, давшего жизнь тому, что ныне "онлиэндфорева". Ведь именно



Пауки - есть, темный лес - есть, а вот хоббита с волшебным кольцом, чтобы спасти партию, нет



Greyhawk: Temple of Elemental Evil и есть настоящий "данжнкролл" (dungeoncrawl, термин родом вовсе не из компьютерных игр, к коему какие-нибудь античные Eye of Beholder примазывались исключительно по аналогии, а IWD – по привычке). Старые игры были слишком схематичны ("вождение" по D&D – все же не только листок бумаги в клеточку с крестиками-персонажами и ноликами-врагами да кубиками для выяснения, кто был прав, а кто нет), новые – слишком сюжетны. В них все происходило по заученному еще в школе правилу: завязка – кульминация – развязка. И в этой схеме вы не то что бы зритель, но уже и не равноправный участник.

Безусловно, в ToEE присутствует какой-то сюжет. По крайней мере, завязка-то точно. Целых шесть завязок, если быть дотошным (вспомните, когда такое еще было?). Остальное? Да то же, пожалуй. Разбросанное точками по плоскости игрового процесса, прийти к которым можно "спереди", "сбоку", "сзади", а то и по диагонали, скрупулезно выискивая правильные дорожки и тропинки, неизбежно какие-то пропуская - и вдруг неожиданно натыкаясь на финальный восклицательный знак, чтобы прослушать победные фанфары и поздравления, хотя вроде бы и играть толком не начал. И снова идти занимать стартовую позицию, опять распутывать игровые узлы, стараясь не допустить предыдущей ошибки с преждевременным "геймовером", отыскивать новые повороты в местах, до этого пройденных десяток раз... *И это все на пятачке, рядом с которым первый Fallout смотрелся бы эпической панорамой.* "Грейхок" можно было бы полюбить уже только поэтому.

А еще есть тщательным образом воплощенная игровая механика "Подземелий и Драконов", влияние мировоззрения ваших персонажей на процесс прохождения игры, старый добрый "пошаг", возведенный нынче теоретиками-маркетологами компьютерного игростроя в ранг анахронизма, коему рыночная конъюнктура давно грозится устроить суд Линча...

Нет, определенно, мы сделали правильный выбор. А если кто-то скажет, что и выбора-то практически не было, ибо год выдался бедноватым на хорошие RPG, то это не имеет никакого значения. У ToEE и в другие года не было бы конкурентов. Во всяком случае, в своем жанре. Ибо она в нем такая одна.

3 Номинация "Только не надо грубости!" или Лучшая игра в жанре Action/RPG

★ Победитель **Gothic II** ★ Разработчик **Piranha Bytes** ★ Конкуренты **Arx Fatalis, Deus Ex 2**

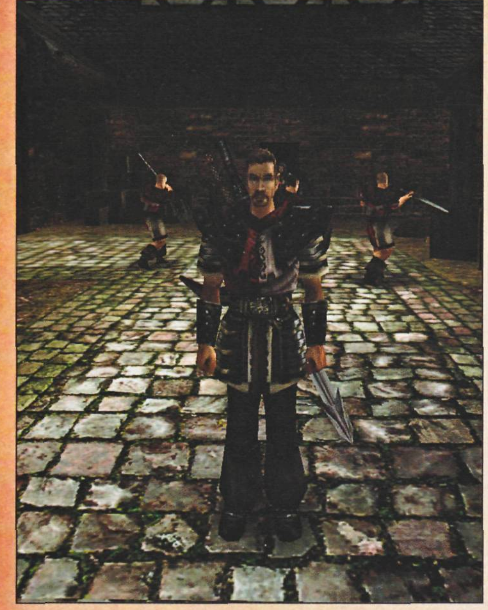
А в номинации Action/RPG у нас победила Gothic II. На этот раз оснований для такого выбора было значительно больше, чем два года назад, когда точно такую же премию отхватила первая часть. И утрите ваши слезы – это совсем не больно и не страшно.

Ведь трудно не согласиться с тем, что экшена в игре прибавилось. Даже несмотря на то, что формально бой стал (по многочисленным просьбам страдающих отсутствием должной спортивной подготовки поклонников) еще проще, если не сказать примитивнее. Зато качество с лихвой компенсировали количеством. И во второй серии протагонисту пришлось значительно чаще и больше хвататься на меч, топор, лук или арбалет, чтобы разрешить регулярно возникающие проблемы в отношениях с окружающей средой.

Возросшее количество действия добавило в кровь адреналина, но отрицательно сказалось на шарме. Приказала долго жить камерность, столь много сделавшая для той ошеломительной достоверности и реалистичности мира колонии-тюрьмы из первой игры. Теперь бОльшая часть игрового времени уходит на кровавые зачистки окружающих островки цивилизации девственных лесов, полей и гор. Число пещер, заброшенных кладбищ и склепов, забитых под завязку различной нечистью, сперва удивляет, затем начинает утомлять. Объемы МЯСА с КРОВИЩЕЙ увеличились в разы и существенно потеснили ролеплей. Все это подтверждает правоту нашего выбора, но наводит на тревожные с оттенком грусти мысли о дальнейших путях развития сериала.

Впрочем, откровенные поводы для печали пока отсутствуют. Игра все равно остается гораздо более ролевой, чем многие увешанные регалиями "Единственных и Неповторимых" представители жанра. Обыватели в ней по-прежнему живут, не симулируя. А основные герои в ней практически не утратили убедительности – все так же руководят, интригуют, дружат, любят и ненавидят. И не забывают старых друзей и врагов. "НеПиСей" с собственными именами больше, чем безымянных (впрочем, в Morrowind'е имена имели вообще все, зато в "Готике" каждый "поименованный" являет-







Вообще-то я прокачиваюсь в мага, а этот большой меч за спиной просто так ношу

ся действительно персонажем, а не куклой). Да и игровая атмосфера располагает более к отыгрышу роли, нежели к бездумному мордобою.

В общем и целом, Gothic II заслуженно пожинает урожай регалий по всему мировому игровому сообществу. Игра честно отработала свой хлеб, особо не халтуря и не заставляя за себя краснеть. Количество поклонников игры, судя по всему, еще более увеличилось, и сей факт с лихвой перевешивает любые сомнения в правильности избранного пути. А мы что, мы ничего. Если бы разработчики не намудрили с балансом, так вообще прыгали бы и хлопали в ладоши. Но в том-то и дело, что избыток действия в ролевых играх всегда чреват всевозможными проблемами, требующими исключительной тщательности в подходах к их решению. RPG – жанр деликатный, и action-грубость может запросто повредить его тонкие механизмы, ничего взамен не привнеся.

4 Номинация “Свежая кровь” или Лучшая восточноевропейская RPG

★ Победитель **GROM** ★ Разработчик **Rebelmind** ★ Конкуренты **“Глаз дракона” и “Златогорье 2”**

Мы долго думали, как назвать категорию, в которой победил GROM, и чуть было не остановились на “Лучшей славянской RPG”. Но к нам пришли люди из общества по борьбе с расовой дискриминацией, и мы переименовали номинацию в “Лучшую восточноевропейскую RPG”. Не то, что бы в Восточной Европе (куда, как известно, входит и Россия) было много достойных проектов в этом году. Но, согласитесь, определенная тенденция прослеживается. И не отметить на этом фоне успех GROM’а было бы просто непростительно.

В принципе, это проект во многом знаменательный, явно показывающий все более стирающиеся грани между консолями и PC. RPG в чисто консольном стиле, которая делалась совершенно не для приставки и, более того, на нее даже не портировалась. Тем не менее, все признаки налицо: и исключительно story-driven gameplay, и, как следствие, постоянная смена персонажей в партии, и вставные игры, и куча малоуправляемых диалогов, скриптовых сценок и роликов на движке, без особой жесткости толкающих игрока

Один в этой компании - предатель



по узкой колее сюжета, выбраться из которой не было никакой возможности.

А зачем, если в GROM и без того интересный сюжет - тибетские истории, круто приправленные борьбой с нацизмом и демонизмом, а также за мир во всем мире? Зачем, если ко всему этому прилагается достаточно интересный боевой режим в реальном времени с паузой и небольшими кусочками Commandos? В несомненный актив идет и ряд головоломок, решающихся с помощью немудреного интерфейса просто и остроумно.

Разумеется, не бывает зерен без плевел. Кому-то может не понравится графика (хотя, на наш взгляд, она вполне прилична), кто-то будет указывать на оборванность некоторых сюжетных линий или на слегка мразматичную завязку, кто-то посетует на то, что игра слишком проста и не особенно длинна. Да и видеороликов в ней нет. Но разработчики GROM, польская команда Rebelmind, все равно молодцы. Потому что, во-первых, у них получилась вразумительная боевая система в реальном времени (что, учитывая применение огнестрельного оружия, сделать непросто), а во-вторых, они активнейшим образом уничтожали разницу между PC и консолями. Хорошо это или плохо – вопрос другой, но сама попытка заслуживает признания.

5 Номинация "Мозголомная брага" или Лучшая адвентюра

★ Победитель **Broken Sword: The Sleeping Dragon** ★ Разработчик **Revolution Software** ★ Конкуренты **Journey to the Center of the Earth и The Black Mirror**

Сказать: "Мы долго молча отступали" – это не сказать ничего. Новое поколение геймеров даже не называет "бродилками" квесты: бродилкой может оказаться какой-нибудь TPS, в котором не очень много стрельбы. Король жанров сдал практически все позиции.

Тем приятнее осознавать, что "в чем-то обратный" процесс уже пошел. Важно, что адвентюры хоть и не возвращают себе лидирующего положения, но возрождаются в качестве обособленного жанра – и это уже не жалкие единицы тайтлов в год. Новый Broken Sword мы выделяем особо: он не просто иллюстрирует идущее возрождение, он доказывает – мастерство не пропито!

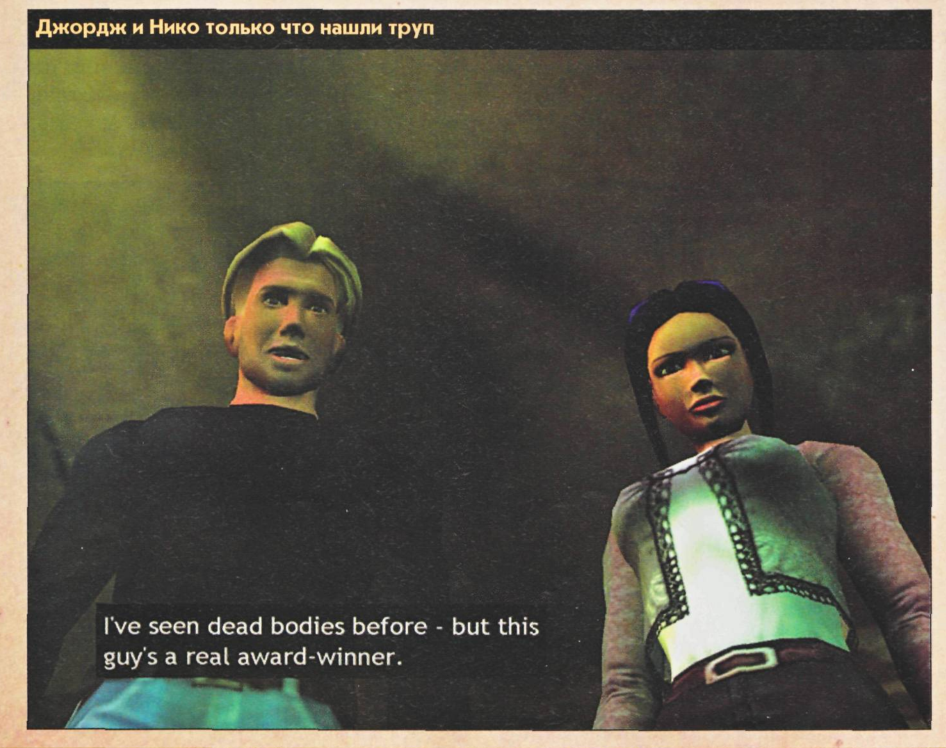


Broken Sword – приключение без хода времени и возможности погибнуть. Ходите, сколько хотите; думайте, сколько хотите, – вечер настанет только тогда, когда вы решите задачку. Все, что есть в зоне, работает только как составляющая задачек (или обманка). Историю нельзя вывернуть наизнанку, зайдя с другой стороны, и конечность персонажей и локация позволяет им быть жестко прописанными - никакой нелинейности и низкая replayability. Но за то какие находки и какая отточенность! Квазиаркадные вставки (сегодня - "дань времени", раньше – "смелые", они же "неудачные" нововведения) значат в игре немного. Broken Sword как концепция – чистейший квест.

Здесь есть все разновидности квестовых пазлов: задачки, связанные с взаимодействием предметов, чистые головоломки, диалоги и так далее. В первом же эпизоде Джордж Стоббарт: 1) поработает с предметами в окружающем мире напрямую; 2) найдет объекты для инвентори; 3) подействует объектами из инвентори на объекты окружающего мира; 4) пообщается с другим персонажем; 5) подействует объектами из инвентори на объекты из инвентори. Ну, и еще немного полазает по скалам – порядка и красоты ради. Аркадный элемент отсутствует полностью, а сложность "лабиринтов" минимальна. Broken Sword как задача – чистейший квест.

История здесь – не формальность, а составляющая игрового процесса. Сюжет если и не головокружительный, то вполне достойный. Персонажи многочисленны и "превосходно" колоритны – спасибо нужно сказать и сце-

Джордж и Нико только что нашли труп







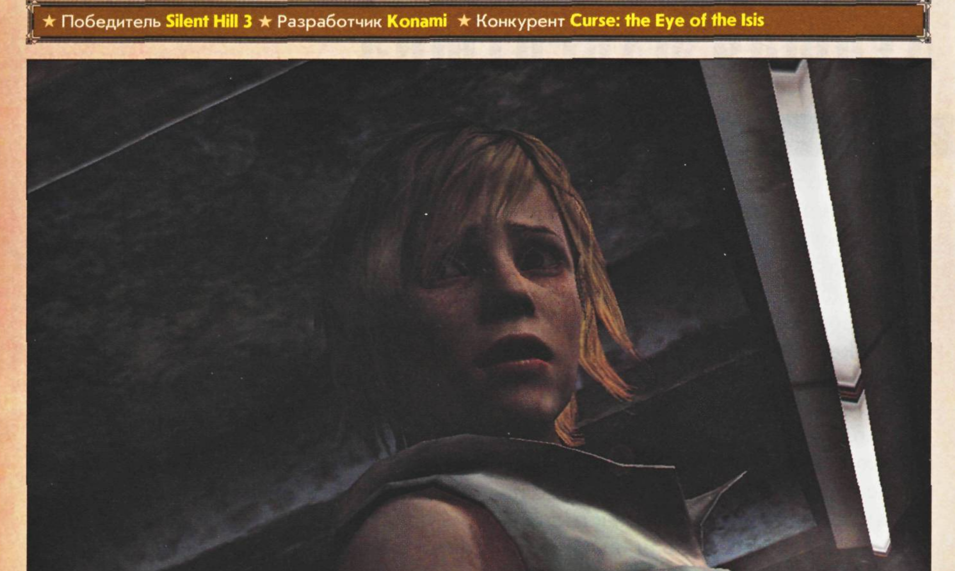
наристам, и художникам. И, несмотря на то, что игра стала трехмерной, художникам удалось передать то же ощущение, что было в таких играх раньше. Broken Sword как история и атмосфера – наичистейший квест.

Итого: мы видим, что новый "Сломанный меч", ни на йоту не отойдя от классических канонов, оказался не просто достойным продолжателем дела своих предшественников, но и успешным, полноценным и адекватным реалиям 2003-го года квестом. Что и требовалось доказать.

Но почетный титул мы даем ему не только и не столько за наглядную иллюстрацию возрождения жанра. Титул дается Broken Sword. The Sleeping Dragon прежде всего за то, что он был самым большим, самым веселым, самым талантливым и во всех смыслах самым качественным квестом 2003-го года.

6 Номинация "Мороз по коже" или Лучший Survival Horror

★ Победитель **Silent Hill 3** ★ Разработчик **Konami** ★ Конкурент **Curse: the Eye of the Isis**

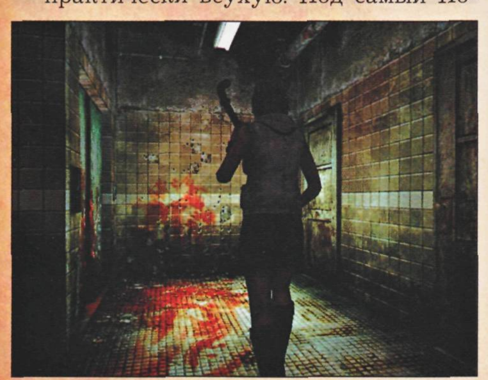


Здравствуй, Джобс. У меня все хорошо, я бросил в воду фен, и монстр, который там плавал, умер. Недавно видел Хетер, она клевая. Пробежала мимо и отдубасила безголового обрезком трубы. Шустрая девочка.

Ты знаешь, ее сейчас принято ругать. Обвиняют в том, что Хетер неестественно себя ведет в городе, полном монстров. Не то, что Джеймс из предыдущей части. Нет, мол, в ней той мрачности и безысходности. От монстров почти не шарахается, с боссами уровней умудряется спорить, а время от времени позволяет себе даже пошутить.

С другой стороны, чего ей бояться? Худшее-то с ней уже произошло.

Жалко только, что и в этом году, как и в прошлом, Silent Hill победил практически всухую. Под самый Новый год забежала только Curse: The Eye of the Isis, попугала мумием, да и была такова. Внешне пригожа, да к сердцу не гожа. Любимый жанр Survival Horror в глубокой заморозке. Полный швах с жанром творится, прямо скажем. Нет в нем ни былой легкости, ни новых игр. Только патриархи, сплошь коммерчески успешные имена. Да и те уже свое отживают потихоньку. Вот об Alone in the Dark 5 и не слышно ничего. Хотя, может, с выходом одноименного фильма все еще и изменится.





Впрочем, чего-то я взгрустнул маленько. Давай лучше тебе хорошие новости скажу. По слухам, собирается жадная, но талантливая компания Capcom портировать на PC все игры из серии Resident Evil. Все "Ревилы", Джобс! И великолепную RE: Code Veronica в том числе.

Кроме того, высылаю тебе несколько фотографий из четвертого Silent Hill`a. Не смотри, что не очень похоже на знакомый нам райцентр. Начнется игра в Эшфилде (Ashfield) - городке-соседе Сайлент Хилла. Значит ли это, что проклятие культа Алессии распространяется? Понятия не имею. Знаю только, что ждать эту игру буду до одури.

Засим прощаюсь. Искренне надеюсь, что в следующем году выбирать Самую Страшную Игру будет не так легко, как в этом.

P.S. Если я решу заглянуть к тебе в гости, перед этим не позвонив, или не постучусь условным стуком – готовь пять 12-дюймовых ножей. Ты знаешь, что нужно делать в таком случае.

Страшненькая все-таки Хетер, когда ненакрашенная



Номинация “Приз сюрприз” или Лучшая атипичная RPG

7

★ Победитель **“Битва героев”**
★ Разработчик **Bloodline**
★ Конкуренты **Отсутствуют**



Уроды – тоже игры. Им тоже хочется любви и теплых слов. Обычно за перекошенным интерфейсом и картинкой a la kuritsalapoi скрывается не менее исковерканная душа, гноящаяся ненавистью ко всему правильному и красивому. И как ни ищешь в себе проблески сострадания, находишь только пустоту равнодушия. Но иногда сквозь внешние ужасы проглянет вдруг что-то живое и настоящее. И тогда вспоминаешь сказку о гадком утенке, а еще Козьму Пруткова и его знаменитое “зри в корень”. Весьма к месту вспоминаешь.

И хотя “Битва героев” отнюдь не кошмар с аллеи увядших кактусов, участь “мисс Скриншот-2003” ей не светила бы даже новогодней свечкой из окна через дорогу напротив. Вполне достаточный повод для того, чтобы встать на одну ногу и прокукарекать десять раз. Но игра не отчаялась, ибо за пазухой у нее притаился козырный кирпич из серебра 925-й пробы - игровой процесс. Серебро существенно легче золота, и все равно такой кирпич – очень серьезный аргумент. Поэтому нет ничего удивительного в том, что к нему прислушалось изрядное количество геймерствующей публики.

Игровой процесс – это жизнь; хороший игровой процесс – это жизнь, приправленная соусом радости. “Битва героев” очень быстро заставляет забыть свой неказистый облик, опечатки в именах собственных и нарицательных и жуков-игроедов, подчас начисто сгрызающих единички и нолики компьютерного кода на пути к геймоверу. Кто-то увидит в этом элемент насилия, нарушение каких-то там прав, и, наверное, будет в чем-то... э-э-э... не лишен резона. Потому как жизнь – всегда насилие. Насилие над смертью. А радость – всегда нарушение прав. Скуки.

И не стоит обвинять нас и в излишнем потворстве отечественному производителю (вот уж воистину тяжкий грех, практически смертный). Не сомневаемся, что для создателей игры наше решение окажется не меньшим сюрпризом, чем для кого-нибудь другого. Неужели не нашли более достойную претендентку? Представьте себе, не нашли! Кроссжанровость – вообще штука странная. Порой надергают портные-девелоперы ниток “от самых фешенебельных кутюр”, сошьют тулуп “жрите меня, волки позорные!”, ан, глядишь – не то, что волки, свиньи брезгуют. И поделом им, певцам высокого сэкондхэнда. Ибо проще надо быть, конструктивнее.

Дизайнеры Bloodline использовать чужое вторсырье не стали, а обратились к классическому ролевому двигателю “экспа – уровень – экспа”, сняли с него любые ограничения, засунули в не менее классический RTS-кузов – и получили не роскошь, но средство передвижения. Неказистое, а все же “сел и поехал”. И до лампочки ему колдобины эстетствующих жлобов и выбоины жлобствующих эстетов. Изысканность формы приложится после, для начала куда важнее содержание.



Кащей-бессмертный в вечернем туалете





Итоговая семерка игр года от раздела RPG•Adventure

1. Star Wars. Knights of the Old Republic
2. Greyhawk. The Temple of Elemental Evil
3. Gothic II
4. GROM
5. Broken Sword. The Sleeping Dragon
6. Silent Hill 3
7. "Битва героев"

ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ С ПОЛОВИНОЙ. ONLINE

Явление I

Все та же комната в доме губернатора. Вокруг зажжены сотни свечей. Инкогнито, очертивши вокруг себя круг и взобравшись на сундук, читает молитвы. Вокруг беснуются демоны, вурдалаки и редакторы. Вихрь гуляет по сцене, падают на землю изображения полигональных бюстов, компАс бешено вращает стрелками. Страшный шум от крыл и царапанья когтей заглушает пулеметные очереди прикрывающего фланги штабс-капитана. Черная туча накрывает зрительный зал. Все ищут Ревизора и не могут найти.

Все. Приведите Вия! Ступайте за Вием!

Наступает полная и внезапная тишина. Раздаются тяжелые шаги. Входит, поминутно оступаясь, бледно-зеленый геймер. Длинные веки его опущены до самой земли, в руках – лапша "Доширак", а в мыслях – покупка нового донжона.

Вий. Подымите мне веки - не вижу! Откройте мой ГЛАЗ!
Инкогнито. Врешь, Саурон, не возьмешь!

Звучит петуший крик и имперский марш. Демоны и вурдалаки разлетаются прочь, Вий уходит играть дальше, а зрителям предлагают ознакомиться с новой номинацией. Поскольку она всего одна – текст демократично зачитывается диктором. Сурдоперевод на основные галактические языки прилагается на отдельном DVD-диске.

Панночка помэрла — 3

Они его убили. Хладнокровно и равнодушно. Дружески улыбались, похлопывали по плечу, справлялись о делах и проблемах, говорили, что верят и надеются... А потом убили. Оправдали, как водится, "высшими интересами", фальшиво всплакнули над бездыханным телом поверженной Мечты и разошлись по модерновым офисам штамповать безликих уродцев.

Они сделали свой выбор. Билеты куплены, добро пожаловать на "Титаник".

Наверное, нам следует извиниться. Ведь мы не так давно уверяли вас, что свет в конце тоннеля есть, что лед наконец-то тронулся и господа присяжные уже заслушали первых свидетелей. И кого теперь волнуют объяснения вроде "но я же собственными глазами видел!" Глаза не обманули, подвела выдержка. Впредь наука: не говори "гоп" – сам в нее попадешь. А весна оказалась всего лишь оттепелью, и присяжные были признаны вредным экспериментом, подрывающим устои.

Но Fallout 3 действительно разрабатывали! Теперь, когда дымовые шашки выброшены на помойку, а камуфляж смыло кровью убитого, это стало очевиднее горизонта в ясный солнечный день! Признаются бывшие "островитяне", по Сети гуляют прощальные скриншоты. Уже были готовы графический движок, сюжет и описание всех игровых локаций, практически определились с правилами (нет, S.P.E.C.I.A.L. осталась, просто были внесены некоторые изменения), "фолаутовцы" на форумах оптимистично не сомневались, что проекту дадут дожить до рождения... Увы, всем нам свойственно выдавать желаемое за действительное. Сейчас говорят про политику, про внутрифирменные интриги (имеется в виду Interplay), про "консольщиков", сожравших "компьютерщиков". Да кого это... волнует?! Они его убили – и пусть ему земля нашей памяти будет пухом.

Первый экран Игры, которой теперь нет



Номинация "Вторая жизнь" или Лучшая многопользовательская онлайновая игра

У Star Wars Galaxies: An Empire Divided изначально было огромное преимущество перед другими MMORPG. Сколь бы ни был хорош Dark Age of Camelot, но SWG – это "Звездные Войны", у которых имеется поистине огромнейшая армия фанатов не только в США, но и по всему миру. Ситуация аналогичная той, которую можно было увидеть в Японии после выхода Final Fantasy XI, которая, несмотря на свою вторичность и недостатки в игровом процессе, разошлась благодаря фанатам очень хорошо.

Однако было бы неправильно сводить весь успех SWG к одному только названию. Помимо этого, у игрушки есть множество достоинств. Первое, что бросается в глаза, – графика. Да, она требует hi-end компьютера, но системные требования вполне в переделах Unreal Tournament 2004 или Max Payne 2 (про DOOM 3 и Half-Life 2 мы вообще молчим). Зато персонажи в SWG очень детализованные. Десятки настроек, начиная от цвета глаз и заканчивая формой носа, не говоря уже о пропорциях фигуры, росте, прическе

Вот гардеробчик простой твилекки. Ничего особенного, пара десятков платьиц по пять-десять тысяч каждое... Мы, незамужние девушки, существа скромные, нам много не надо




Наши пошли в наступление. А где должен быть командир? Правильно, на железном коне


Стоит только скромной девушке надеть что-то полупрозрачное, как сразу прибегут повстанцы и начнут приставать



и прочих "мелочах жизни". В шкуру такого аватара и влезть не зазорно. А как великолепно выполнено motion-capture для рукопашного боя и танцев!

Второй плюс SWG – огромный мир. В этом отношении игра не уступает никому. Вся "Сфера" целиком – всего лишь одна планета в SWG. Всего одна! А их там много, между прочим. И у каждой свой ландшафт, свои монстры, свой дизайн городов. Дом, который вы купили на Tatooine, совсем не похож на дом, проданный вам на Naboo. Короче говоря, в SWG есть куда ходить и на что смотреть. Кстати, сам этот процесс хождения выполнен очень практично: вы просто садитесь в космический корабль на одной планете и сходите на другой (в промежутке происходит загрузка уровня).

Третий козырь нашего фаворита – грамотная работа команды разработчиков. Они не дремлют и честно отрабатывают свой хлеб с маслом и сыром. Патчи следуют один за другим почти постоянно. Существует даже отдельный сервер, на котором разработчики занимаются предварительной обкаткой нововведений, прежде чем поместить эти нововведения на остальные серверы. Вот грамотный путь! Необходимо заметить, что сегодняшняя SWG значительно отличается от первоначальной. И все только благодаря работе команды поддержки. У игроков появились личные транспортные средства, можно ездить на прирученных животных (как вам перспектива вырастить ранкора, а потом приехать на нем в гости к повстанцам, весело крича: "Укушу!"?). Можно в SWG опробовать себя в качестве политика, создать свой город и править им. Ввести безналоговый режим, привлечь к себе игроков, создать городское ополчение и еще много чего. В Dark Age of Camelot этого нет!

Нельзя не отметить и работу игровых серверов. Они очень устойчивы. На нашей памяти ни один сервер не "падал". Их, конечно, периодически отключают для проведения ремонтных мероприятий (т.е. для установки очередного патча). Но это – совсем другое дело.

Короче говоря, нет игровой вселенной круче Star Wars, и в интернете SWG – ее знаменосец.

ДЕЙСТВИЕ ПЯТОЕ. КУЛЬМИНАЦИЯ

Явление I

То, что осталось от комнаты в доме губернатора. Всюду покореженная мебель, осколки стекла и противопожарная пена. Темный эльф изучает содержимое обивки стула из гарнитура мадам Петуховой, усталые корректоры поят Опечатку парным молоком с блюдечка, Губернатор и прочие растерянно осматривают поле боя.

Землянишный. А я ведь предупреждал, что введение в пьесу Вия приносит несчастье...

Издав громкий дребезжащий звук, со стены падает компАс...

Адмирал. Как же это, джентльмены? Как это, в самом деле, мы так оплошали?

Губернатор. До сих пор не могу прийти в себя. Ну что было в этом вертопрахе похожего на ревизора? Ничего не было! Вот просто ни на полмизинца не было похожего – и вдруг все: ревизор! Ревизор! Давайте Лучших по его указке сделаем! Ну, кто первый выпустил, что он ревизор? Отвечайте!

Землянишный *(расставляя руки).* Уж как это случилось, хоть убей, не могу объяснить. Точно туман какой-то ошеломил, черт попутал.

Адмирал. Да кто выпустил, вот кто выпустил - эти молодцы! *(Показывает на партию Темного эльфа)*

Чернопесов. Конечно, они! Прибежали, как сумасшедшие, из трактира: "Приехал, приехал, с сундуком..." А я через это дело чуть здоровья не лишился!

Губернатор. Натурально, они! сплетники, лгуны проклятые!

Землянишный. Чтоб вас черт побрал с вашим ревизором и играми года!

Слепой Пиркс. Манчкины недобитые!

Судья. Колпаки!

Землянишный. Сморчки короткобрюхие!

(Все обступают партийцев, назревает новое смертоубийство.)

Партийный клирик. Ей-Богу, это не я, это Петр Иванович.

Партийный бард. Э, нет, Петр Иванович, вы ведь первые того...

Партийный клирик. А вот и нет; первые-то были вы.

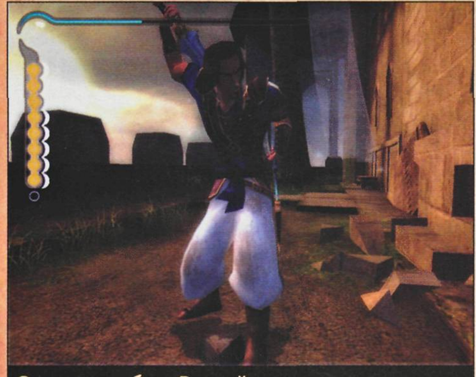
Входит штабс-капитан Овечкин.

Овечкин. Приехавший по именному повелению прямиком из Персии принц-ревизор требует вас сей же час к себе вместе с подробным отчетом о лучших играх года. Он остановился в гостинице.

Произнесенные слова поражают, как громом, всех. Звук изумления единодушно излетает с редакторских уст; вся группа, вдруг переменивши положение, остается в окаменении.

НЕМАЯ СЦЕНА
она же — выбор Игры года

Депутат от раздела Action.	Tom Clansy's Splinter Cell
Депутат от раздела Strategy.	Sim City 4
Депутат от раздела Simulation.	TOCA Race Driver
Депутат от раздела Sport.	NHL 2004
Депутат от раздела RPG.	Star Wars: Knights of the Old Republic
Депутат от раздела Adventure.	Broken Sword: The Sleeping Dragon
Депутат от раздела Online.	Star Wars Galaxies: An Empire Divided


Окончание боя. Ранний закат


Перебежали через монстра, нанеся удар - конечно же, меч оставляет в воздухе след; далее - приземление, разворот и завершающий удар



"Так какая же игра будет Самой-Самой?" – спросит нас доверчивый читатель, ненароком пропустивший наитончайшие намеки реплик финальной мизансцены. Неужели Splinter Cell, в которой непотопляемый Том Клэнси в очередной раз блеснул умом и эрудицией? Или, быть может, победит градостроительный мегатайкун, на потеху толпе зараженный опасным вирусом симсоводства? Возможно, лучшим станет TOCA Race Driver, не вполне симулятор даже в своей автомобильной категории? Или NHL 2004 – прекрасное, но конвейерное творение зажравшегося монополиста? А уж не обскачет ли всех Star Wars: Knights of the Old Republic – ролевая игра, напоминающая шутер от третьего лица, смышленое дитя изначально маргинального жанра и лубочной космооперы? А, может, "Навигатор" по традиции отдаст приз адвентюре, хотя возрожденный "Сломанный меч" едва ли обладает сумасшедшим и иррациональным обаянием обласканного в прошлом году "Ранэвея"? Или, не приведи Господь, на волне увлечения онлайном мы выберем Star Wars Galaxies. An Empire Divided, толкая в безжалостные лапы виртуальности новые жертвы?

Нет, нет и еще пять раз нет! Мы старательно замалчивали личность нашего фаворита во время объявления семерок по разделам, но теперь пришло время раскрыть карты. Наш выбор – это Prince of Persia: Sands of Time (он же "Принц Персии: Пески времени"). Изумительная аркада и сенсация зимы 2003/2004. Проект, по математической совокупности отдельных показателей ничуть не лучше прочих, но по духу – Избранный. Бесспорный лидер, несмотря даже на имеющиеся у нас предубеждения от-

Нет, не падает - слегка покачнулся. Кстати - жизнь доращивается вот до такого уровня




Игра года — Prince of Persia: Sands of Time







носительно кроссплатформенных проектов. Игра-сказка.

Чем, собственно, ценен для нас Принц? Графикой? Стилем? Виртуозной работой аниматоров? Музыкой? Сюжетом? Участием мифического Джордана Мехнера? Да. И нет. Важнее всего – игровой процесс. Тот самый геймплей. Как говорится, "...а руки-то помнят!" Перед мастерским воспроизведением игрового процесса меркнут графика и стиль; на фоне его великолепия европеоидная внешность Персидского (!) Принца, одетого на манер британских офицеров викторианской эпохи, становится мелкой оплошностью; а голливудская тяга к сюжетным банальностям, лишь слегка припорошенная раскаленным и тягучим песком Востока, превращается в забавное недоразумение. Перед игровым процессом меркнет даже Джордан Мехнер, сумевший, вовремя появившись в проекте, связать воедино болтающиеся в безвременье ниточки преемственности.

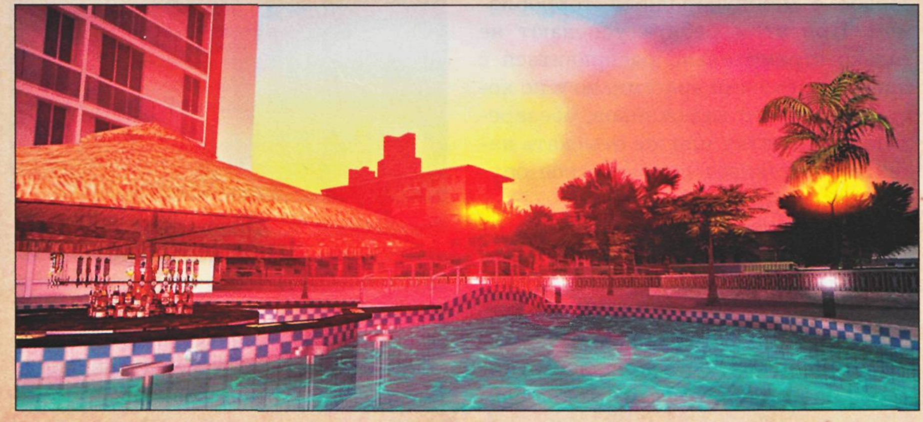
Именно этой преемственности не хватает конкурентам, выглядящим на фоне истинно аристократической родословной "Принца" эдакими мещанами во дворянстве. Его предок, появившийся в 1989 году, стал откровением, любимой игрой миллионов и первоосновой для литературных произведений. Принц бил конкурентов тогда, он сделал это и теперь, через 15 лет. Так поздравим же друг друга с тем, что вместо постного римейка мы получили новый культ. А также с тем, что в 2003-м году к PC-платформе наконец-то стали косяками подваливать первосортные и разнообразные аркады. Оркестр, туш!

Эпилог. Россыпь дополнительных номинаций

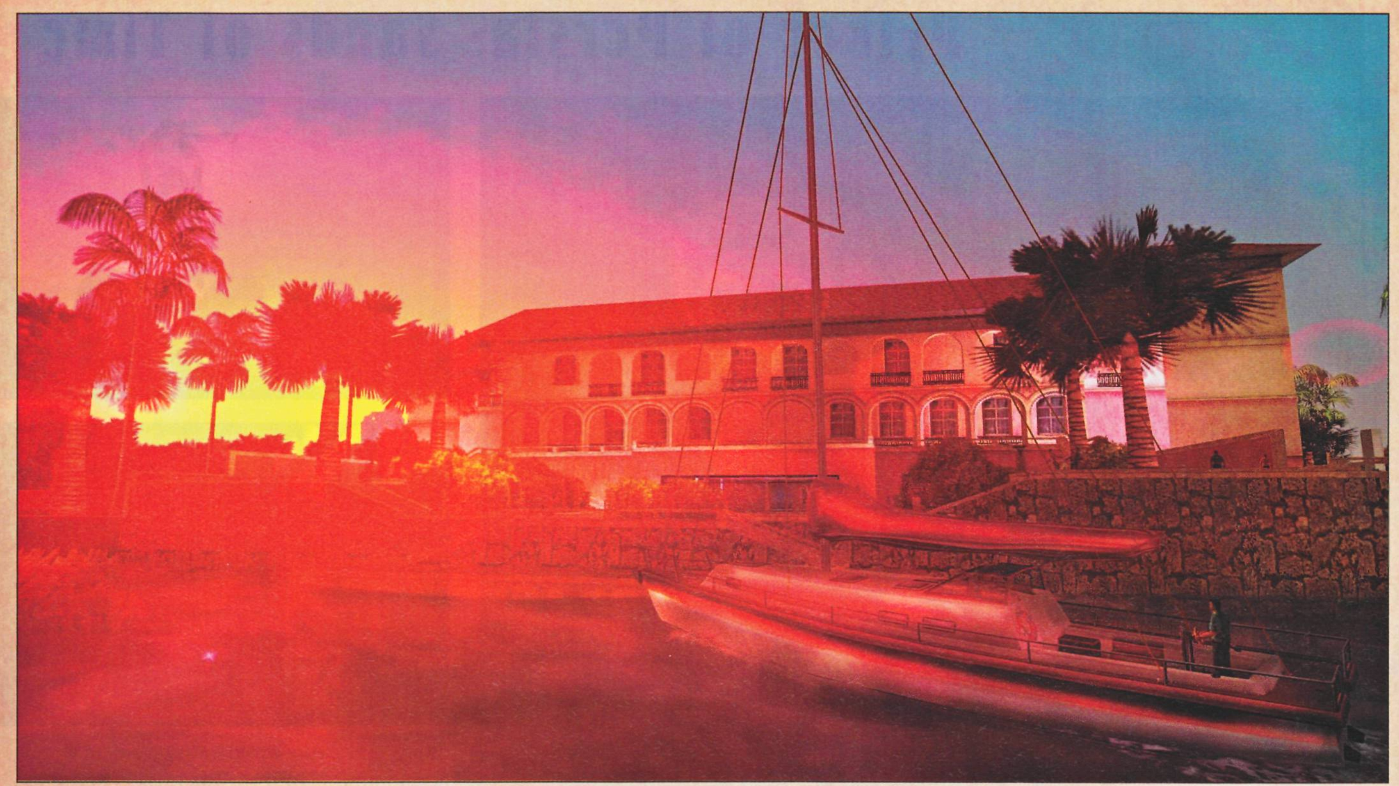
Номинация "Рай на земле" или Лучший сиквел

★ Победитель **Grand Theft Auto: Vice City**

Секрет избавления от усталости и вороха накопившихся за день отрицательных эмоций прост до безобразия. Вы переступаете порог квартиры, избавляетесь от уже ненужного вам скарба в виде теплой зимней одежды и с мыслью "поем, когда подвиснет машина" врубаете застоявшийся от безделья компьютер. К чему такие жертвы? Да к тому, что на винчестере с мая поселилась GTA: Vice City! Несмотря на то, что игра пройдена вдоль и поперек, она до сих пор не собирается покидать насиженного места. Да, чуть не забыл, в обязательном порядке надо включить колонки на полную громкость, иначе не будет эффекта полного погружения. А дальше гениальное творение компании Rockstar North снимает усталость как рукой. Всю свою ненависть и злость вы без остатка растрачиваете на улицах Вайс Сити, а в себе оставляете лишь самое доброе и светлое.



GTA: Vice City – это яркий пример того, как при минимуме имеющегося в распоряжении времени выжать из продукта максимум возможных бонусов. Та же концепция, минимум новшеств, движок-старичок, но в итоге получается чистый экстракт "райского на-





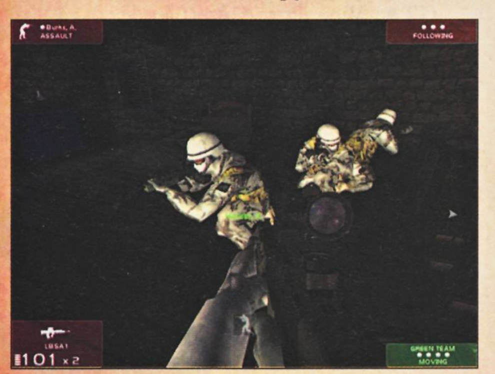
слаждения". ГТА намертво притягивает благодаря своему внутреннему миру. Перед нами живущий по своим законам город-мечта. Город, под чьим палящим солнцем и на чьих многочисленных пляжах хочется жить вечно. Впрочем, только не таким образом, который проповедует главный герой игры. Ему не до роскошных девушек, на чьих бронзовых телах из одежды лишь ролики и цветастые купальники. После 15-летней отсидки Томми необходимо делать карьеру в этом раю: зарабатывать "бабки", как перчатки менять средства передвижения (автомобили, мотоциклы, катера, танки, вертолеты, самолеты – все в вашем распоряжении), воевать то с одной, то с другой семьей/кланом/группировкой, скупать местную недвижимость. Все, как в GTA 3, только лучше, разнообразнее!

А казалось бы, как можно переплюнуть знаменитые радиостанции из третьей серии? Оказывается, для Rockstar North нет неразрешимых задач. Львиная доля бюджета игры была вбухана в звуковую составляющую проекта. Пришлось раскошелиться на то, чтобы в эфире местных радиостанций играли самые популярные композиции тех годов. Причем вниманием не обделено ни одно музыкальное направление. Знаете ли вы, что после успеха игры на второй PlayStation компания Take Two Interactive отдельным изданием аж на 7 дисках выпустила все саундтреки? Кроме того, персонажи игры заговорили голосами популярных голливудских актеров, а заодно позаимствовали у них и внешний вид.

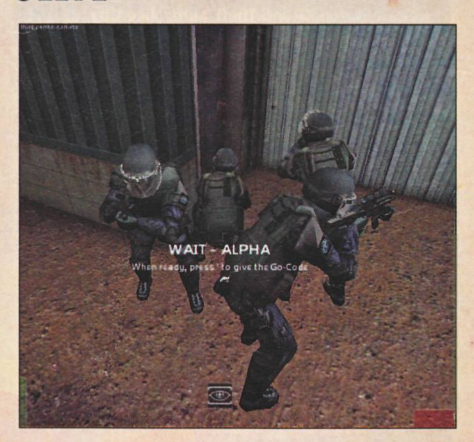
Номинация "Офицеры, к бою!" или Лучший комбатсим

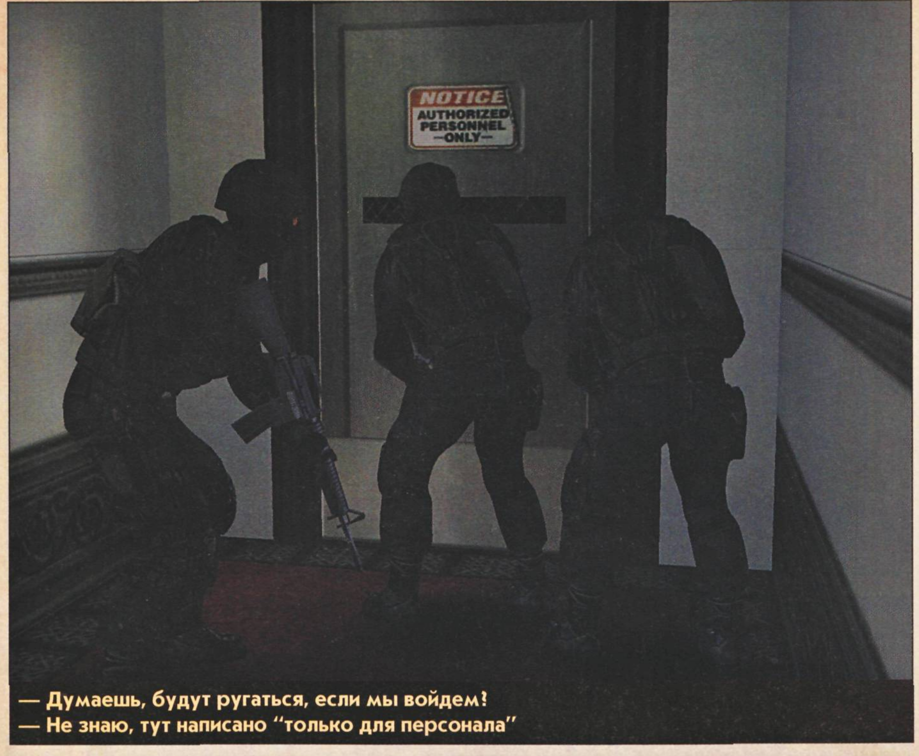
★ Победитель **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield**

Вслед за выходом в свет Tom Clancy's Splinter Cell компания UbiSoft Montreal удивила игровую братию еще раз. Теперь уже не умением произвести классную приключенческую игру, в которой один человек незаметно для всех окружающих зачищает разнообразные здания от супостатов. В Raven Shield то же самое, причем не менее тихо, делает слаженная команда оперативников интернационального спецподразделения по борьбе с международным терроризмом. При этом ребята успевают не только стремительно расправиться с многочисленными врагами, но и по ходу дела спасти заложников, обезвредить взрывчатку или же отыскать надежно спрятанное смертоносное оружие массового поражения.



До недавнего времени все права на создание эпизодов сериала Rainbow Six принадлежали американской студии Red Storm Entertainment, и переход игры к другому разработчику вызвал немало опасений у фанатов. Геймеры, прошедшие вместе с Геннадием Филатовым и Аркадием Новиковым через огонь, воду и медные трубы, боялись потерять то, чем всегда славился их любимый комбатсим. Это невероятно развитый искусственный интеллект напарников и не менее продвинутые мозги противников, позаимство-

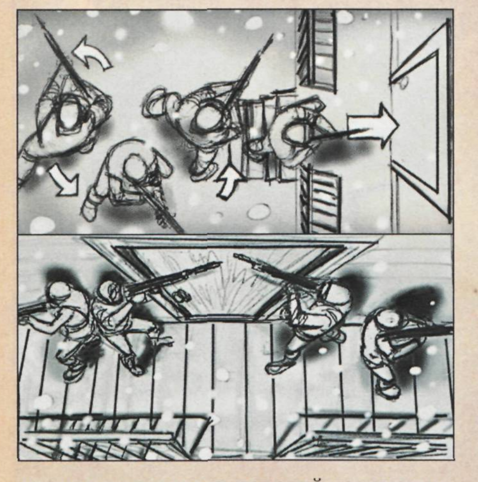




— Думаешь, будут ругаться, если мы войдем?
— Не знаю, тут написано "только для персонала"







ванное из жанра стратегий навороченное меню планирования предстоящих операций, огромный выбор стрелкового оружия, просчитанная с точностью до микрона баллистика и целый букет неописуемых ощущений, когда вы со своим подразделением оказываетесь на загруженной локации.

UbiSoft Montreal умудрилась не только сохранить все составляющие успеха оригинальной "Радуги", но и прибавила к ним целый ворох новых достоинств. И, конечно же, в первую очередь следует сказать о графике. Впервые за всю историю существования сериала выдаваемое на экран монитора изображение соответствует всем современным техническим стандартам. Сделан большой шаг вперед и по части детализации моделей и дизайна интерьеров, хотя в пылу битвы это и не всегда замечаешь. Еще одна новинка – усовершенствованный и значительно упрощенный геймплей. Например, при помощи scroll-колесика верного грызуна теперь можно самостоятельно регулировать, насколько следует приоткрыть незапертую дверь. А еще Raven Shield избавила нас от постоянного активирования во время игры карты местности. С появлением контрольных точек и указателей расстояния исчезла былая проблема с ориентированием на местности. Хотя выросшие в спартанских условиях предыдущих частей ветераны считают, что данная фича не реалистична и чересчур упрощает игровой процесс. Наконец, еще одно ключевое нововведение – блистательный мультиплеер. Благодаря непрекращающемуся конвееру патчей сетевые баталии постепенно оттачиваются до идеального состояния. Что ни говори, а ни один искусственный интеллект не способен заменить живых противников. Если вы еще не опробовали Raven Shield в режиме онлайна – немедленно исправляйте свою ошибку. Получите уйму незабываемых впечатлений.

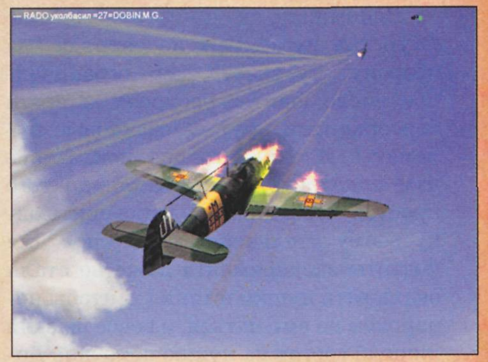
Номинация "Новая надежда" или Лучший авиасим

★ Победитель **"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения"**



А сейчас мы чествуем продолжение легендарной игры 2001-го года, заставившей игровой мир ассоциировать Россию с чем-то еще, кроме "Тетриса". Сегодня авиасимы живы во многом только благодаря "Илу", и поэтому добавку в лице "Забытых сражений" фанаты ждали с особенным нетерпением. Медокс сотоварищи не подвели.

В лице "Забытых сражений" мы имеем: обновленный движок, массу новых наземных объектов, две новые воюющие стороны (Венгрия и Финляндия), три десятка новых одно- и многопользовательских миссий и сценариев, а также, конечно же, обновленный летный парк. Помимо всего прочего, появились И-153 "Чайка", кожедубовский ЛА-7, активно использовавшийся РККА в начале войны английский Hurricane и многомоторный тяжелый бомбовоз ТБ-3. Поклонники "синей" техники получили в свое распоряжение Ju-87 Stuka, несколько новых модификаций Bf-109 и FW-190,



бомбардировщик He-111 и – о, чудо! – реактивный Me-262A. Само собой, на уже ставшие родными ИЛы, ЛАвки, ЯКи, Лаги и "Мустанги" тоже никто не покушался. Более того, их летные модели были откорректированы и исправлены для достижения еще большего реализма.

Особо хочется отметить еще один фактор. Примечательно, что "Забытые сражения" постепенно превращаются в онлайновый проект. Нет, поддержку "неокабеленных" пользователей никто не отменял, но, вместе с тем, направленность 1С: Maddox Games на сетевой сегмент очевидна. На сегодняшний день ЗС – не просто игра, но явление, объединяющее приличное количество вирпилов со всего мира. И при этом, безусловно, лучший авиасим 2003-го года.



Номинация "Аты баты, шли солдаты" или Лучшая "плоская" RTS

★ Победитель **"Блицкриг"**



Пока с пушками возился — "Либерейтор" сбили...



Одна из самых впечатляющих миссий в игре. Береговое орудие, к сожалению, разрушить не получится — нужно уничтожить склад боеприпасов

Победителей положено хвалить. Но не сегодня и не "Блицкриг"! Когда мы в следующий раз решим заглянуть в "Нивал", нам, вероятно, придется писать завещание, но давайте смотреть правде в глаза. "Блицкриг" спас очень красивый движок. Помните анекдот про два типа девушек: "ужас какая дура" и "прелесть какая глупышка"? Вот в случае с "Блицкригом" – второй вариант. Обидно сознавать, что прекрасная игра совершенно не раскрыла свой потенциал.

Вспомните, к примеру, миссию "Курская дуга". Она из разряда "на оборону": ну, знаете, дают ограниченное число юнитов-ресурсов, а враги берсеркерами прут на станковые пулеметы. И какой-то она показалась нам подозрительно простой, до того простой, что решили мы проверить одну возмутительнейшую догадку. Для чистоты эксперимента даже не стали окапывать пушки и танки, а чтобы ненароком не вмешаться, и вовсе вывели личный состав на кухню пить чай. Догадка подтвердилась. Без всякой поддержки со стороны игрока советские войска преспокойно отбили все нападения врага. Ни одного клика мышкой, а три из четырех заданий выполнены! Да еще и подкрепление потом прислали, так что зачистить фашистский тыл не составило вообще никакого труда.

А теперь представьте, какой была бы эта миссия в Sudden Strike. Нам бы пришлось вцепиться когтями в эту проклятую "дугу", драться за каждую пядь, держать зубами оголенные провода и минировать все дороги и тропки, дабы на последнем издыхании все-таки остановить фашистскую лавину. При дефиците снарядов, разумеется. А здесь – две чашки чая на кухне и миссия выполнена!

Но нет худа без добра. Если вы читали предыдущий номер, то знаете о "детях Блицкрига". Готовьте на ваших дисках очень много свободного места - плотина уже дала трещину, и на прилавки потекли первые адд-оны. Пожалуй, впервые за всю историю жанра движок RTS пользуется такой популярностью. Есть, конечно, вероятность, что мы переиграем во все собранные на коленке миссии, а когда появятся нормальные сбалансированные кампании, нас уже будет воротить от этого чудесного движка. Как в первый раз на фуршете: надорвемся на дешевой закуске и осетрина в нас уже не влезет.

Но пока надежды дождаться осетрины все еще велики. Дорогой "Нивал", дай еще "Тигров": те, что ты выслал на прошлой неделе, мы давно уже съели!



Номинация "В нагрузку" или Лучший адд-он

★ Победитель **WarCraft III: The Frozen Throne**



Редкая успешная игра нынче обходится без адд-она. Или, иными словами, без добавки. Вкусной и питательной добавки, которая приносит законную радость еще не вполне насытившимся фанатам и при этом не обременяет лишними заморочками поваров.

Прогрессивная общественность осуждает адд-оны, видя в них малосъедобную бурду в духе похоронивших славу HoMM3 "Хроник" или хотя бы тех же вариаций на тему The Sims. Вспомнили эти беспардонные образчики халтурного и бездушного отношения к делу? Вот и прекрасно, а теперь забудьте их, как страшный сон. Ибо назвать The Frozen Throne "малосъедобным" язык повернется разве что у закоренелого варкрафтоненавистника.

Чисто формально TFT уступает тому же Zero Hour – подумаешь, восемь новых юнитов да три новых кампании, эка невидаль! Но ознакомиться с официальным списком нововведений – это совсем не то же самое, что попробовать свежее блюдо на вкус. Любой, кто когда-либо запускал TFT на своей машине, подтвердит, что разработчики добавили во вселенную WarCraft III ровно столько нововведений, сколько было нужно. И ни юнитом больше, ни картой меньше. Налицо забота не только о своем кошельке, но и нуждах фанатов: посвятив немалое время изучению отзывов целевой аудитории, "близзарды" воплотили в жизнь практически все, о чем орковеды и эльфолюбы могли только мечтать.

Вы хотели притока "свежей крови" в лице новых действующих лиц? На здоровье, встречайте долгожданное пополнение людских, орочьих, эльфийских и мертвячьих армий (и флотов – на радость всем фанатам WarCraft3 в игру были возвращены морские бои), а заодно еще и целую новую расу хвостатых нагов, да к тому же в компании полутора сотен нейтральных монстров.

Вы ждали, когда же "близзарды" окончательно сбалансируют свое детище и призовут особо читерских юнитов к порядку? Без проблем: благодаря новым типам брони и атаки, некогда популярный прием "mass casters" больше не проходит, а обилие разнообразных контр-заклинаний в арсенале новобранцев ставит жирный крест на беспределе всякого рода волшебников.





Вы хотели узнать, что же все-таки случится с Артасом? Пожалуйста, вас ждет долгожданная развязка истории прОклятого принца, а заодно и подведение итогов всех трех частей саги.

А ведь еще ни единого слова не было сказано о великолепнейшей озвучке и мощнейшем редакторе всего и вся, позволяющим создавать чуть ли не новые игры на движке WarCraft III. Но тут стоит сказать "стоп". Умному достаточно. В конце концов, вы когда-нибудь видели плохой адд-он с логотипом Blizzard? The Frozen Throne стал для WarCraft III тем же, чем для StarCraft стал Brood War, а для Diablo 2 – Lord of Destruction. Вторым рождением легенды. Лучшим адд-оном 2003-го года.

Когда на уроке биологии вас попросят принести жука - лучше откажитесь



Номинация “Фраг у ворот” или Лучший multiplayer

★ Победитель **Call of Duty**



Так уж получилось, что игра Call of Duty стала в “Навигаторе” еще одним одиозным символом непрекращающихся идеологических баталий вокруг темы “За Ивана”. Внесем и мы свои пять копеек, торжественно заявив, что:

а) не нам и не здесь разруливать вековые политические споры. Но, при прочих равных, мы будем защищать образ русского/советского/российского солдата. А также называть вредителями тех, кто активно и массово продвигает на российский рынок прозападную идеологию;

б) “ворчать” в сторону Запада мы не собираемся. Они там, далеко, и вовсе не обязаны нас любить. Наша задача – самим знать и любить собственную историю. Ну, и по возможности делать на ее богатейшей основе правдивые и интересные игры;

в) при всем при этом Call of Duty – игра отменная. Один из лучших экшенов прошлого года. С хорошей графикой, образцово-показательным звуком, умелыми скриптовыми вставками и разнообразными миссиями. И, конечно же, с отлично проработанным многопользовательским режимом.

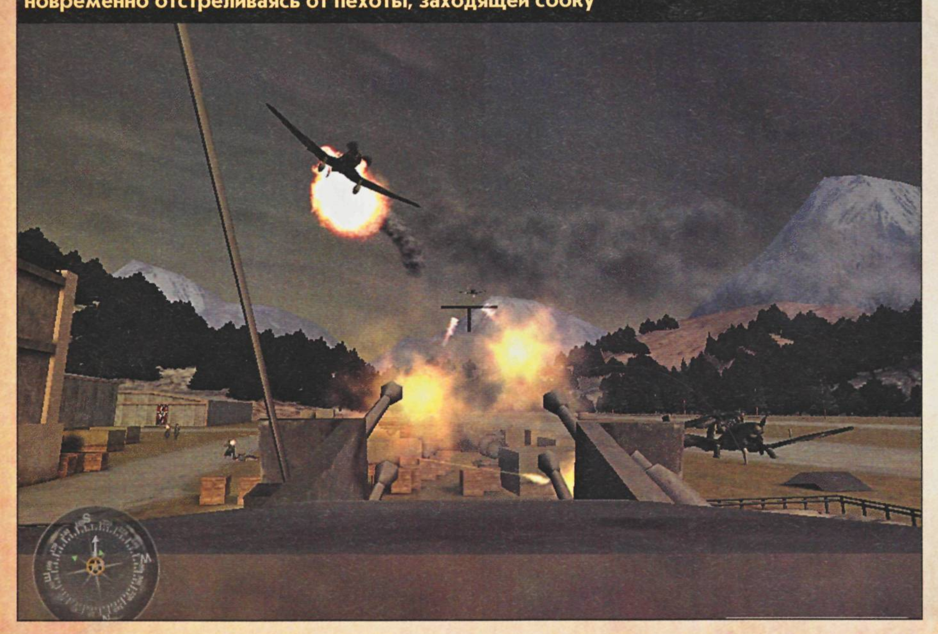


Вон он, рейхстаг. Сейчас подоспевшие “тридцатьчетверки” вдарят пару раз, и можно будет начинать последний штурм!

О последнем, разумеется, подробнее. Мультиплеер CoD является ярким представителем новой формации многопользовательских забав, которые никак не претендуют на лавры киберспортивного снаряда (как UT) или клубной игры “на века” (как CS или Battlefield), но отличаются исключительной добротностью. Началось это, пожалуй, с “Вульфенштейна”-младшего, продолжилось в Medal of Honor и теперь вот перешло по наследству CoD. Смысл прост: игроку дается вполне типичный, но очень хорошо, не по остаточному принципу сделанный мультиплеер. Не пришлепка, чуть продлевающая удовольствие от общения с понравившимся проектом, а фактически самостоятельная игра в игре. Без лишних наворотов, зато понятная, легко осваиваемая, с грамотным кодом и без глюков. То, что заполнит досуг ценителей сетевых баталий не на год и не на день, а примерно на несколько недель или месяцев.

В CoD’е “мультик” действительно грамотный. Легко ставится, легко настраивается и легко играется. Его можно упрекнуть разве что в некотором дефиците сбалансированных карт и потворстве так называемым “кемперским войнам”, когда раунд превращается в повальные посиделки снайперов. Но зато имеется в наличии достаточно богатый выбор режимов, как командных, так и индивидуальных. Интерфейс удобен, все тот же замечательный звук создает нужную боевую атмосферу. А еще CoD, конечно же, запомнится чрезвычайно поучительным, хотя и бьющим иногда по самолюбию режимом просмотра последних секунд жизни персонажа. Иной раз просто диву даешься собственной тупости или неосмотрительности! Хотя, с другой стороны, увидев со стороны, из глаз “убийцы” свою смерть – многое понимаешь. И в игре, и в жизни...

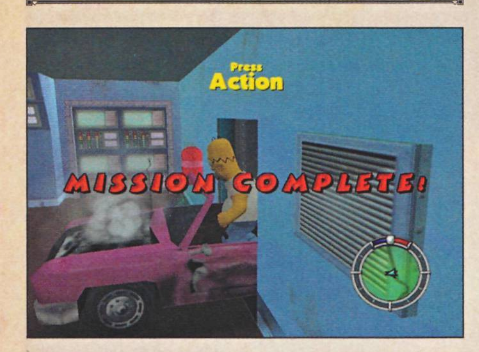
Чисто аркадный момент: сбей пяток “юнкерсов” из зенитки за минимальное время, одновременно отстреливаясь от пехоты, заходящей сбоку





Номинация "Парень из нашего города" или Лучший клон

★ Победитель **The Simpsons: Hit and Run**





Несмотря на очевидность брюшка, отец семейства Симпсонов в ситуациях, близких к критическим, проявляет похвальную расторопность. Пример налицо — "ухандоханный" Гомером школьный автобус взорвется спустя несколько мгновений, виновник ситуации даже не испугается

Скажем сразу: номинация "Лучший клон" (она же "Памяти Долли", она же "Самый очаровательный наглец", она же "Бобчинский-Добчинский '03") – самый лживый из всех представленных сегодня вашему вниманию текстов. Потому как лживы и эфемерны любые критерии "клон/не клон", потому как лжива и нелогична сама постановка задачи, потому как ложью является и наш итоговый выбор. Ведь ясно, как день, что The Simpsons: Hit and Run – это никакой не клон GTA3, а просто...

... а просто игра по мотивам "Симпсонов" получила совершенную, идеально подходящую для себя форму. И буквально случайно этой формой оказался игровой процесс от GTA3.

Впрочем, случайность выбора – тоже ложь. Не случайно, но гениально! Только на примере GTA разработчики смогли, наконец, понять, куда и как пристроить самого главного героя именитого мультсериала, каковым является отнюдь не Гомер, Барт, Мардж, Лиза или Мэгги. Самый главный герой "Симпсонов" – это скромный городок Спрингфилд, олицетворение и концентрат "одноэтажной Америки".

Vice или Liberty City тоже можно назвать олицетворением Америки "многоэтажной", но тут узнаваемость более ситуационная, основанная на похожести жизни в любом большом или курортном городе. В то же время Спрингфилд, показанный в The Simpsons: Hit and Run, берет исключительной детализацией воссозданных на экране монитора мультипликационных декораций. Знакомый с сериалом геймер может часами бесцельно бродить по улочкам Спрингфилда, критично рассматривая ту или иную достопримечательность, выискивая ту или иную отсылку к какой-либо серии, разгадывая тот или иной намек на разнообразные милые сердцу подробности. При этом жизнь в виртуальном Спрингфилде не похожа на спектакль, на заранее отрепетированное шествие полигональных болванчиков. Нет! Как и в GTA3, город тут просто живет своими заботами, дышит, существует. Как и положено нормальному городу, будь то Либерти-сити или Самара.

Так что "Симпсоны" получили свой Спрингфилд, а игра – лживый, но все равно жутко почетный приз. Остается только надеяться, что наша невинная попытка отметить достойную игру не накаркает новых судебных разбирательств на голову разработчиков и издателей – хватит с них и недавних обвинений в том, что The Simpsons: Road Rage (2001-го года выпуска) беспардонно слизана с игры Crazy Taxi от компании Sega.

Манеру езды папаши Симпсона отчасти оправдывает содержимое багажника его автомобиля — несколько упаковок с пивом

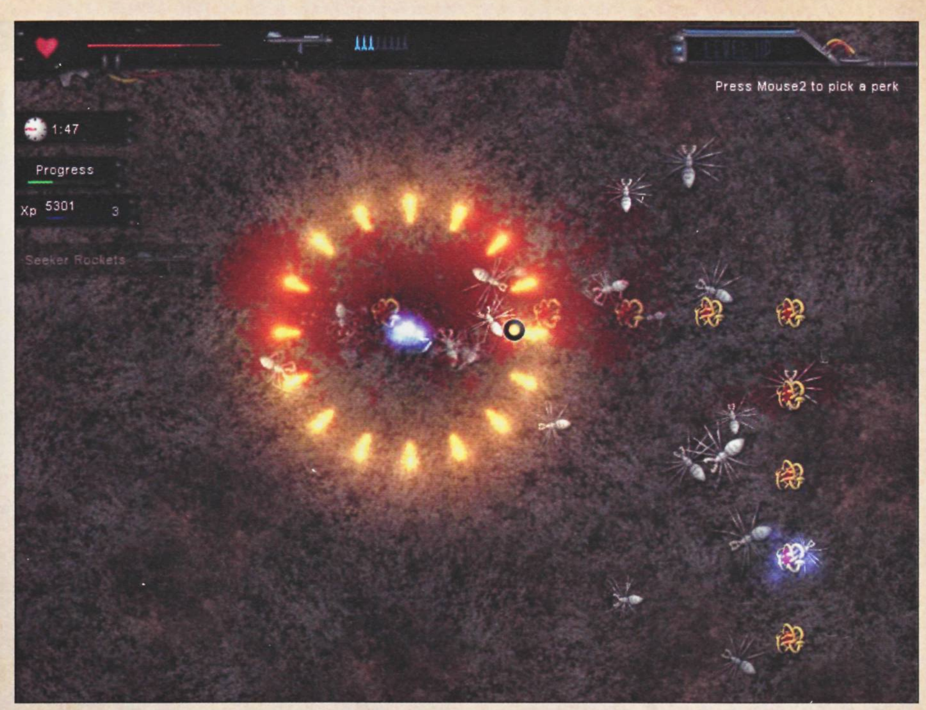




Номинация “Первая доза — бесплатно!” или Лучшая shareware игра

★ Победитель **Crimsonland**





На тот (практически невероятный) случай, если вы еще не попали под очарование этого shoot'em'up-безумия из отряда простейших – вкратце изложим суть. Тем более что излагать ее недолго. Вид сверху. Чужая планета, порождающая разнообразные враждебные формы жизни. Формы жизни, стремящиеся только к одному – добежать до вас и попробовать на зуб. Вы – морпех. Одна жизнь, одна пушка в руках. Бонусы, очки опыта, чем-то неуловимо напоминающая Fallout система перков. Режим Rush (быстрые монстры и штурмовая винтовка с бесконечным боезапасом) и квесты, среди которых попадаются преочаровательнейшие, служат единой цели – подготовить вас к выживанию. Режим Survive – вот то, ради чего стоит скачать эти десять мегабайтов. Монстры непрерывным потоком прут со всех сторон, как тараканы в квартиру к нерадивой хозяйке, вопрос лишь в том, сколько времени вы продержитесь и сколько сотен или тысяч неприятелей переработаете на удобрения. Снежная или травянисто-бурая текстура неотвратимо покрывается красным. Рука срастается с мышью, глаза прикипают к монитору, Plasma Shotgun (кроме шуток – ultimate weapon) раскаляется от вылетающих из него огнепуль. Упс, мы умерли. Еще раз? Конечно!

Выше было слово “очарование”? Вариант с узкоспециальным термином “психоз” – это, конечно, преувеличение, однако врачи города не на шутку встревожены. Лавинообразное распространение Crimsonland при попадании информации об игре в определенный круг людей – сродни, свят-свят (никогда не употребляйте эту гадость!), наркотику. Мы едем в отпуск – и везем с собой красную рыбу и Crimsonland. Друзья и коллеги по работе словно срываются с цепи. Секрет лежит на поверхности – система рейтингов, своеобразный ladder, соревнование с самим собой и окружающими за лишнюю сотню очков, за еще одну секунду. Соревнование безнадежное, как режим Survive, и захватывающее, как сама жизнь. Идеальное средство для вырабатывания правильного, хладнокровно-созерцательного отношения к миру. Ведь чем раньше вы занервничаете, запаникуете, тем хуже будет итоговый результат, тем раньше волны монстров захлестнут вас и вволю поглумятся над распростертым телом.

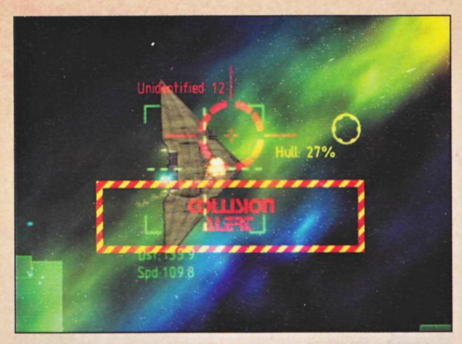
Номинация “Халява, сэр!” или Лучшая freeware игра

★ Победитель **Babylon 5 I've Found Her: Danger and Opportunity**

В 2002-м году звание лучшей freeware-игры с большим отрывом заслужила America's Army. Могло так получиться, что и в 2003 году детище Министерства обороны США могло заполучить главный приз (America's Army сейчас носит приставку 2.X, что автоматически включает ее в число претендентов).

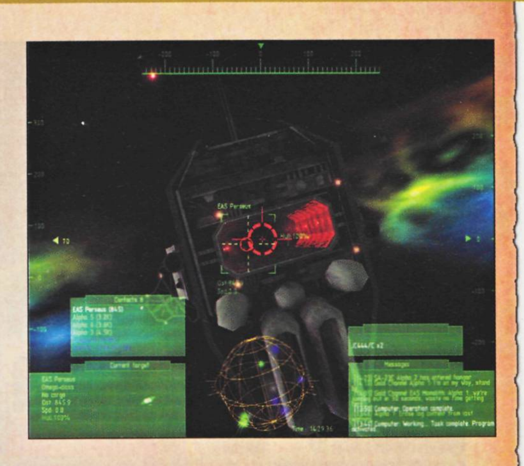
Но уверенная поступь американского солдафона была неожиданно прервана игрой, о существовании которой до последнего времени знала лишь маленькая группа поклонников известного сериала. Babylon 5 I've Found Her выскочила, как чертик из табакерки, и в миг оставила позади всех конкурентов. Если бы в игре было больше, чем пять миссий, то она вполне могла бы поспорить за звание лучшего космосима. Унаследованная от братского Homeplanet'а графика, отлично проработанные миссии, приятный игровой баланс, внушающие должные эмоции ролики на движке – все это делает детище Space Dream Factory серьезным конкурентом для любой коммерческой игры. Про freeware и говорить не приходится – про-


Только крылья и остались



чие претенденты нервно курят бамбук в коридоре. А ведь это только начало: пройдет время, и на свет появится полная версия Babylon 5 I've Found Her с большой кампанией и сетевым режимом. Всем бояться!

Нельзя не отметить и еще два проекта. Racer, бесплатный автосимулятор, обзавелся режимом одиночной игры и получил новый графический движок. Значительно укрепил свои позиции и Orbiter, еще один космосим, в котором можно запустить искусственный спутник Земли, поднять на орбиту "Буран" или слетать на Луну с помощью советской ракеты Н-1 и лунного модуля.



Номинация "Кто с харизмой к нам придет..." или Почетный стиляга - 2003

★ Победитель **XIII**

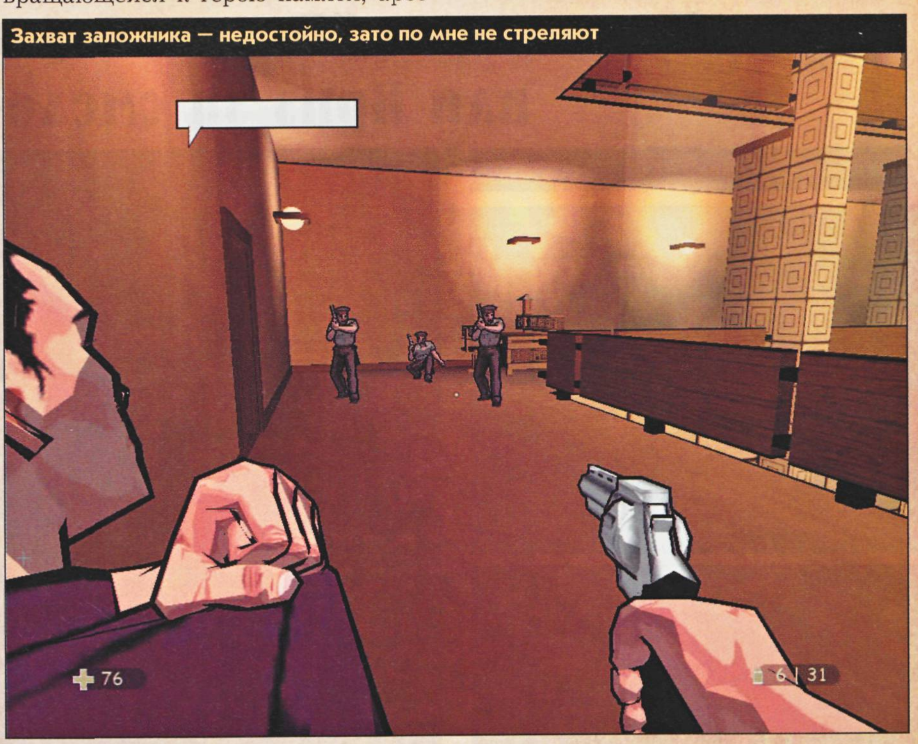
XIII – не просто комикс, а классическое (оно же культовое и краеугольное) творение известного в соответствующих кругах бельгийца Жана Ван Хамма. Именно его герой, способный при желании заткнуть за пояс всех джеймсов бондов и итанов хантов одновременно, стал протагонистом вышедшего в начале декабря одноименного шутера.

Взявшись за проект в жанре, где сложно придумать что-либо своеобразное, авторы сделали упор на сюжетную подоплеку и неординарность реализации, заключающуюся в стилизации трехмерного изображения под двумерные рисованные картинки. В итоге были злодейски убиты два зайца: создана неповторимая комиксовая атмосфера в стиле "ретро" и при этом заработана репутация оригиналов-новаторов.

Остальные атрибуты игры традиционны: динамизм происходящего; вызывающие отвращение злодеи; к месту поставленные флэшбэки возвращающейся к герою памяти; арсенал, способный решить проблемы обороны небольшой банановой республики; непохожие друг на друга локации, идеально попадающие в стиль рюшечки и завитушки... Конечно, не обошлось без недочетов, элементов занудности и консольных "родимых пятен", но это все мелочи. XIII мы в любом случае запомним как самую стильную игру 2003-го года. Харизма – великая сила!



Захват заложника — недостойно, зато по мне не стреляют



Номинация "Сделал гадость - сердцу радость" или Почетный оппозиционер - 2003

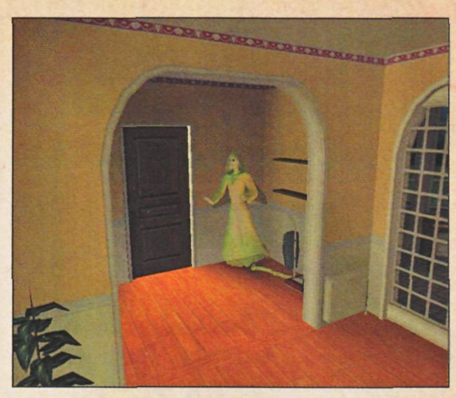
★ Победитель **Ghost Master**

Некогда, во времена не столь отдаленные, на свет появилась игра The Sims. Игра замечательная во всех отношениях. Хорошая то есть. Достойная и приятная. С прогрессивным indirect-контролем и качественной выделкой. Но появилась одна маленькая проблемка – Симсов развелось слишком много. Настолько "слишком", что просто оторопь берет. Это, конечно, не оленья охота, и вообще дело хозяйское – каждый сходит с ума так, как ему больше нравится. Но все-таки в глубине души хочется, чтобы хоть





Цель - почетней некуда - выжить людишек из этого дома



кто-то что-то противопоставил этой массовой эпидемии продвинутого тамагочестроительства.

Разработка Ghost Master началась через полгода после выхода в свет The Sims, так что наверняка кто-то из авторов идеи успел погонять туповатых симсов, и они ему здорово надоели. А что нужно делать с надоевшими тебе личностями? Правильно, устраивать им разнообразные гадости. Вот так и возникла идея "симулятора нечистой силы в пределах отдельно взятого населенного пункта".

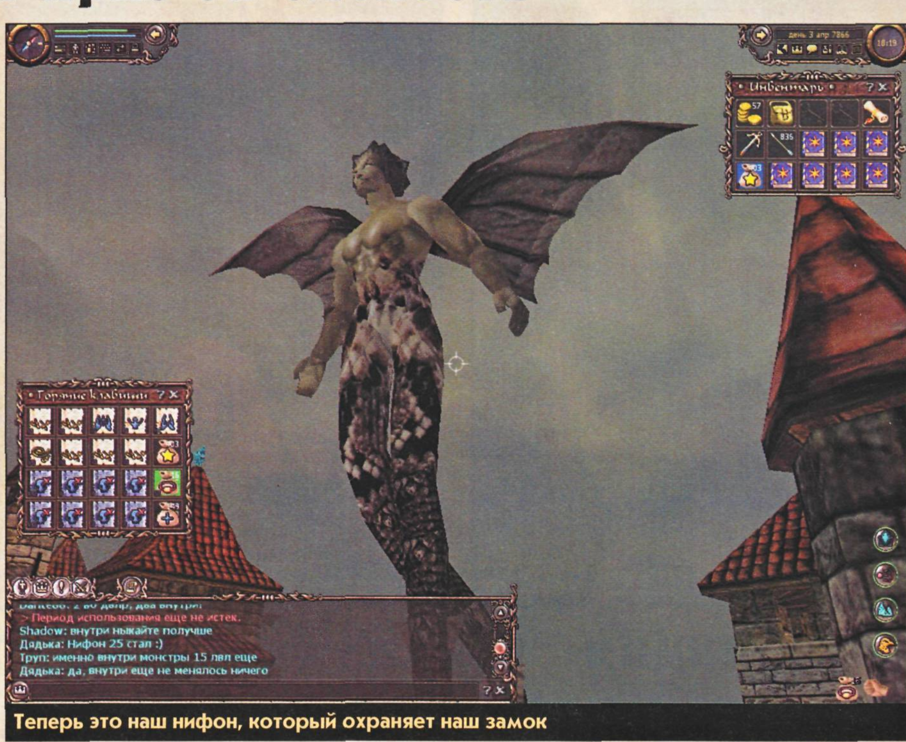
Впрочем, возможно, все было совсем не так. Тут главное - не откуда взялась идея, а что из нее родилось. А родилась веселая и, как это ни парадоксально, жизнеутверждающая игра. Несмотря на мрачноватую атмосферу, мы понимаем, что все на самом деле просто зашибись и что избавление от суетных земных забот дает, наконец, возможность развлекаться от души и на полную катушку.

Но самое главное – ребята из Sick Puppies позволили нам превратить жизнь этих несносных, отвратительных симсов в кошмар! За это Ghost Master получает поклон до земли и почетную медаль.

Номинация "Безумству храбрых" или Приз за смелость

★ Победитель "Сфера"





Теперь это наш нифон, который охраняет наш замок

У нас не было ни малейших сомнений в том, какую игру 2003-го года назвать самой смелой и отчаянной. Отважиться на релиз MMORPG в России... это дорогого стоит! "Сфера" стала практически первым российским игровым продуктом, в который невозможно играть нелегальным способом. Хочешь побаловаться – плати.

Что самое удивительное, смелость "Сферы" не ограничивается выбором нетипичного для России жанра. И в самом игровом процессе разработчикам удалось замесить просто невероятную кашу из фишек, многие из которых подчас больше напоминают баги. И после они еще умудрились добиться от этого всего определенного баланса. Впервые в истории ролевых игр тупые по определению бойцы получили доступ к магическим возможностям, которые основываются на их физичес-


Вот сердце молодого Исилдура и не выдержало







ких характеристиках. Типа, если есть у тебя выносливость такая-то, то ты сможешь скастовать заклинание такое-то. Логики в этом нет. Но, оказалось, такое работает!

Не менее странно выглядит начисление экспы, которая может быть засчитана как магическая (для прокачки уровней "степени") или как физическая (для прокачки уровней "титула"). При этом принимается во внимание не количество хитпоинтов, которое потерял монстр в результате физического или магического урона, а... количество соответствующих ударов. Предположим, вы пшикнули в монстра простейшей магией шесть раз и снесли ему 6 хитов. А потом ударили его же пять раз мечом и снесли ему оставшиеся 4500 хитов. Экспа будет засчитана в магический актив. Логики нет. Но и это работает.

Впрочем, конечно же, работает далеко не все. Недостатки "Сферы" мы не замалчивали и замалчивать не будем. В игре невозможно создавать группы для совместной прокачки, а количество самих монстров настолько ограничено, что в пять утра по Москве нужно очень постараться, чтобы найти незанятую популяцию высокоуровневых мобов. У игры совершенно не оптимизированный интерфейс, а местная система мешочков и торб – это и вовсе отдельная, большей частью нецензурная песня. Вообще говоря, вся игра заставляет думать о том, что удобством играющих разработчики не озадачивались вообще. Или, быть может, борьба игроков с интерфейсом и багами возведена в ранг фирменной фишки? Не знаем.

И все-таки "Сфера" состоялась. Отчаянный прорыв компании "Никита" на рынок MMORPG не закончился провалом. Именно благодаря чествуемому сегодня проекту многие россияне смогли познакомиться с новым для себя жанром. Конечно, игроки, имеющие возможность выбора, долго в "Сфере" не задерживаются, возвращаясь в UO или DAoC – одной русскоязычности недостаточно для того, чтобы удержать опытных геймеров. Но, как говорится, глаза боятся – руки делают! Первый, самый трудный шаг сделан – теперь для полного и бесповоротного счастья отечественной онлайн-отрасли надо просто чуть повзрослеть.

Номинация "Люблю я девок рыжих" или Женщина-загадка - 2003

★ Победитель **BloodRayne**

Если главной героиней боевика становится женщина – это непроста. Конечно, эмансипированным дурочкам хочется верить, что это делается для уравнивания прав полов и прочей либеральной чепухи, но... Но почему у Рэйн рыжие волосы, почему у нее ТАКАЯ фигура и ТАКАЯ одежда из высококачественного латекса?

Все просто. Мужики – главные потребители шутеров всех мастей – готовы простить многое, получив в качестве главной героини женщину-вамп (в прямом смысле этого слова). А прощать нужно многое...

Изящный изгиб спинки присосавшейся к очередному упырю Рэйн – и забываются омерзительная акробатика первой части игры. Элегантный взмах двух предплечных лезвий – и однотипность жертв отходит на второй план. Сальто с разведенными ногами, прыжок и хищный захват нацистского офицера со спины – и битвы с мутантами-"сперматозоидами" уже не кажутся тошнотворными. Мы уж не говорим о видеовставках на движке, где можно разглядеть лицо и... мн-э-э... шею Рэйн – подобное зрелище легко перекрывает сумасшедший (в самом плохом смысле этого слова) дизайн уровней.





Кстати, о видеовставках. В них участвуют, помимо Рэйн, и прочие персонажи этой кроваво-сопливой мелодрамы. Часть из них – женщины. Ей-богу, за лицезрение бюста фройляйн Мясничихи (Butcheress) можно вытерпеть любые несуразности сюжета!

P.S. Вы знаете, что рейтинг “Mature” (до 17 лет – нельзя) игре дали не за всю эту сексуальную разнузданность и даже не за обилие (очень мягко говоря) сцен насилия? Как оказалось, основной фактор – регулярно слетающее с вампирского язычка слово F@ck и соответствующая моменту жестикуляция.

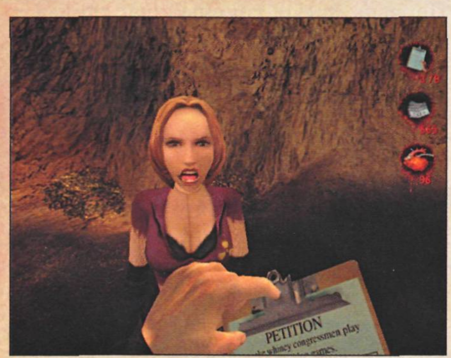


Номинация “Пощечина обществу” или Самая скандальная игра

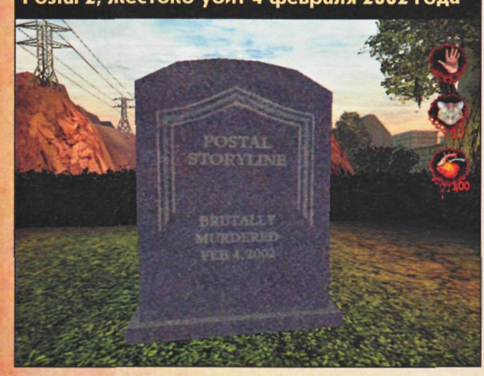
★ Победитель **Postal 2**

Мы так и не решили для себя, считать ли “Пощечину” антиноминацией. С одной стороны, тупые и жестокие игры – это не по адресу. При любых обстоятельствах Postal 2 не попал бы в основную семерку лучших экшен-проектов. Но, с другой стороны, когда вокруг попса, елейная усредненность и идиотская “охота на ведьм” в лице компьютерных игр – невольно проникаешься симпатией к патологически неформальным и фатально неполиткорректным творением вроде того, что представила публике в прошлом году панкующая контора Running With Scissors.

С юридической точки зрения к содержанию Postal 2 не подкопаться. Официально вы проживаете одну рабочую неделю в неприметном местечке Paradise и тратите свое время на благопристойные дела. Платите по счетам в банке, покупаете молоко, относите книгу в библиотеку... Собственно, это и есть весь сюжет в переложении для воинствующих конгрессменов. Но как только охочие до дешевой популярности борцы против компьютерного насилия отводят цепкие взгляды от мониторов – мир Postal 2 превращается в сущий кошмар. Не выказавший должной вежливости продавец местной забегаловки в мгновение ока расстается с черепной коробкой, а место работы невежи превращается в пионерский костер. Ой, что это такое? Цирк? Ух, какие милые слоны! Надо устроить им достойную встречу. Забираемся на самое высокое место в городе и выливаем на дорогу канистру бензина так, чтобы жидкость начала стекать вниз по асфальту. Парад-алле! Тлеющая спичка медленно летит к земле, резкий хлопок... Теперь можно с чувством буддийского умиротворения наблюдать за тем, как перепуганные

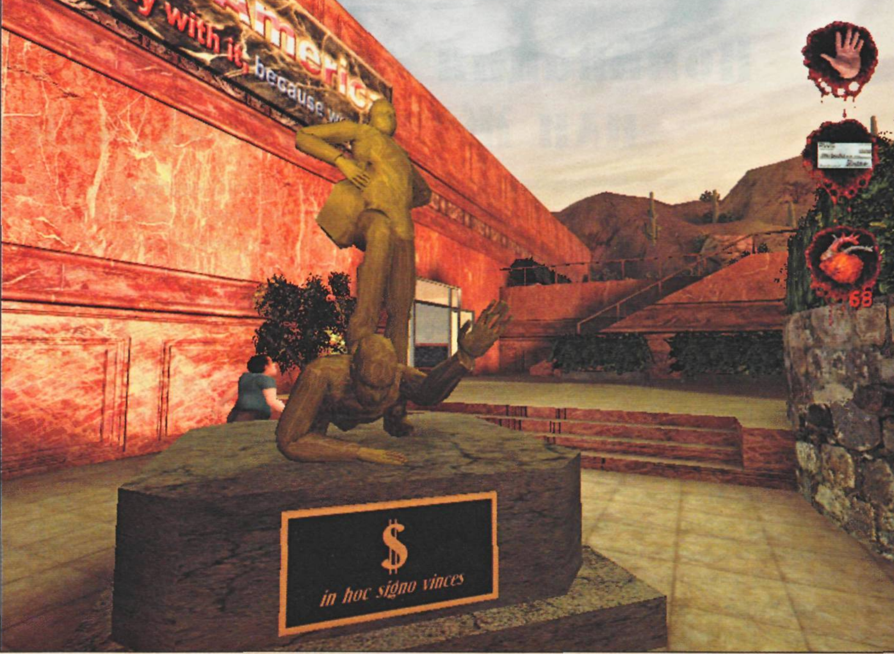


На надгробном камне высечено: “Сюжет Postal 2, жестоко убит 4 февраля 2002 года”

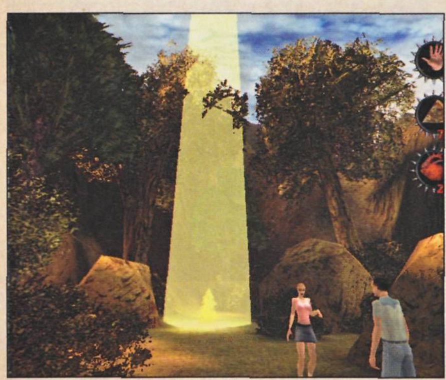




Рядом с символом доллара на постаменте значится In Hoc Signo Vinces, что в переводе - “с этим знаком ты победишь”. Вот так бывает, игра скандальная, а разработчики латынь знают









слоны мечутся из стороны в сторону, сносят все на своем пути.

Городок Paradise – это более четырех тысяч населяющих его человек, а также уйма различных зданий и сооружений. Казалось бы, какие развлечения могут быть в этой дыре? Ан нет. Если у вас в руках есть оружие, подкрепленное не просто маниакальной фантазией, а безбожно извращенной маниакальной фантазией, то воссозданная в игре рабочая неделя превратится в сущее пиршество. Дворы частных домиков, автостоянка, психбольница, мясокомбинат, пивоваренный завод, железнодорожная станция, стадион, тюрьма и гей-клуб – в Postal 2 всегда найдется место, где можно устроить кровавую баню. Впрочем, никто не заставляет этого делать. Ведь есть нормальная жизнь с молоком в магазине, очередями в банке и интересными книгами в библиотеке.

Номинация "Трудно быть гением" или Самая недооцененная игра

★ Победитель **Cold Zero: Last Stand**

В октябре 2003-го года сайт GameSpy.com *опубликовал прелюбопытную статью* под названием "25 самых недооцененных игр за всю историю индустрии". Конкретные названия из этого материала нам сейчас не слишком интересны, однако к системе измерения "недооцененности" стоит присмотреться повнимательнее.

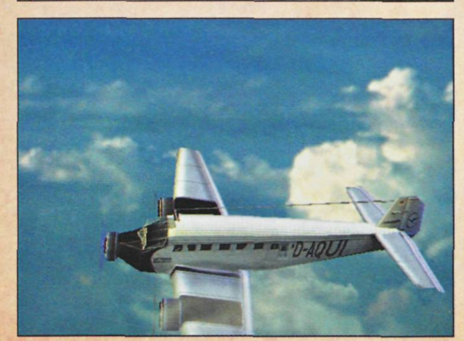
Журналисты GameSpy.com выявили 4 вида "дискриминации" игр.

"Дрянные продажи" – игры этой категории должны были продаваться как горячие пирожки, но продавались как дырявые калоши.

"Бедный родственник" – в эту категорию попали поистине великие игры, созданные неизвестными разработчиками и *выпущенные непопулярными* издателями. Люди чаще смотрят на родословную, нежели на саму игру.

"Большой оригинал" – эти игры были так "круты" для своего времени,





"Если есть бочка, значит она должна взрываться" - одно из основополагающих правил компьютерных игр



что тщедушные мозги большинства геймеров просто не поняли их смысла.

"Игнор" – почему эти игры были проигнорированы журналистами и геймерами – непонятно. Но факт остается фактом.

К какому же типу "недооценки" относится Cold Zero?

Игра провалилась в продаже? Да, похоже на то. Несмотря на крайне недорогую разработку на территории Жечипосполитой Польской, проект не оправдал возложенных на него коммерческих надежд, о чем свидетельствует заглохший раздел на сайте издателя, уничтоженный официальный сайт и закрытый сайт разработчика, косвенно говорящий о распаде команды Drago Entertainment.

Является ли Cold Zero "бедным родственником"? Безусловно. Главный "папа" проекта в лице JoWooD – уважаемое, но слишком локальное австрийское издательство, в основном ориентированное на Восточную Европу. Самих разработчиков тоже мало кто знал – и, соответственно, никто особенно не горел желанием внимательно приглядываться к Cold Zero.

Зато игра стопроцентно не была "слишком оригинальной". Просто хорошая, интересная смесь из аркады, тактического симулятора и головоломки. Такое мы уже видели... в Airborne Ranger 15 лет назад.



Впрочем – будем справедливы – сгубило игру именно игнорирование ее со стороны критиков и журналистов. Даже не просто игнорирование, а злостное нежелание разбираться в собственных ощущениях от игры, радостно смазываемое очередной порцией, которые надо отсмотреть, осмыслить и выдать по ним десяток строк мелким кеглем к нужному часу. Тем временем, суть Cold Zero открывается только неторопливым, смакующим миссии и анализирующим послевкусие.



Впрочем, не будем и без нужды обелять Cold Zero. У игры много проблем: не слишком зрелищная графика, не слишком удобная камера обзора, не слишком хороший баланс, а главное – глуповатый искусственный интеллект.

Однако графика, пусть и не зрелищная, вполне соответствует современным стандартам. Камера не слишком удобная, зато какой интересный, позволяющий думать дизайн уровней! Неудачный баланс, но какое богатство арсенала игры, какой реализм ТТХ, какая продуманность в мелочах!

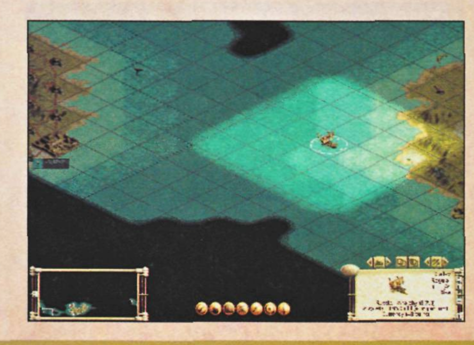
А глупый искусственный интеллект? Действительно, глупый, беспомощный из-за полного отсутствия в его начинке столь обожаемых многими "скриптов". Наверно, именно отсутствие этих скриптов заставляет биться геймерское сердце на протяжении всех 16 миссий в ожидании провала. Ведь "умный" AI предсказуем, а AI-дурак – никогда!

Номинация "Год без приза "Цивилизации" — не год, а так, недоразумение"

★ Победитель **Sid Meier's Civilization III: Conquests**

Сдается нам, что по мере чтения этого материала Настоящие Стратеги начинают испытывать все большую и большую тревогу. Как же так, уже и глобальным, и космическим, и пиратским стратегиям по прянику досталось, и лучший адд-он выбран, а о "Цивилизации" ни полслова. Может, в "Навигаторе" произошла тихая революция? Может, Главстратег утратил контроль над ситуацией? Спешим всех успокоить: Главстратег на посту, революции не было, а "Цивилизация" по-прежнему лучшая игра всех времен и народов.

По справедливости надо бы вообще прекратить все эти награждения, раз и навсегда постановив, что по разделу стратегий все призы получает очередная версия "Цивилизации". Но к чему







это приведет? Несомненно, пристально следящие за объявлением лучших игр в "Навигаторе" разработчики поймут, что в этом жанре им ничего не светит и вообще прекратят выпускать стратегии. А зачем нам это нужно? Так что распределение мест во всех номинациях происходит по принципу: "На первом месте, конечно, "Цивилизация", а вот после нее лучшая..."

То, что "Цивилизация" - лучшая игра во всех поджанрах, я докажу на примере, ну, скажем, варгеймов. Тем более что данный жанр в этом году остался без фаворита и победителя.

Берем недавно закончившуюся "холодную войну". Принято считать, что Запад победил СССР в экономическом противостоянии. Это, стало быть, у нас экономическая победа. Однако есть мнение, что Запад сначала разложил нас своими танго и фокстротами, подорвав волю к победе. Значит, налицо культурная победа. Все наши недавние союзники и некоторые клочки Союза Нерушимого в настоящий момент пролезли или активно пролезают в НАТО. Тут получается уже дипломатическая победа. Что там у нас еще осталось? Космическая победа? Некоторые авторитеты полагают, что именно отставание в космической гонке послужило причиной проигрыша. А вот если бы мы раньше американцев добрались до Луны и успели соорудить там парочку военных баз... Все эти варианты выигрыша присутствуют только в "Цивилизации", так что на сегодняшний день это самый реалистический варгейм на тему "холодной войны".

В прошлом году вышла Sid Meier's Civilization III: Conquests, и это не просто адд-он, но почти что самостоятельная игра (за разъяснениями по этому поводу отсылаем вас к январскому номеру). Вот ему-то мы и присуждаем приз в номинации "Цивилизация". А заодно уж и в номинации "Варгейм".



Послесловие

Когда слухи о произошедшем на уездном острове N дошли до метрополии и богослов Халява услышал наконец о приключениях старины Инкогниты, то предался целый час раздумью. С ним в продолжение того времени произошли большие перемены. Счастие ему улыбнулось: по окончании курса его сделали программистом одного очень амбициозного проекта, и он всегда почти являлся с разбитым носом, потому что любил поспать на рабочем месте.

О самом же Инкогнито мы больше ничего не слыхали. Зловещий моряк улетел верхом на сундуке и даже не пообещал вернуться. Хотя, поговаривают, последовавшее вскоре злодейское похищение статуэток чистого золота, приготовленных в качестве памятных подарков победившим играм, – его рук дело. Но это уже совсем другая пьеса-быль...



Иван ТРОПОВ[1]

ЧЕРНАЯ ОХОТА

1

Охотник ждал этого дня.

Настоящей, большой охоты. Шанса получить все - и сразу.

Он ждал долго.

И час настал.

2

Крепостной двор усеивали части тел. Руки, ноги, головы...

Это было даже красиво. Идеально отсеченные кисти, все еще сжимающие оружие. Половинки лиц, все еще оскаленные в яростном крике. Веера кровавых брызг на камнях... И все это - будто сто раз отрепетировано, подогнано друг к другу, доведено до совершенства. Словно какой-то сумасшедший художник решил сделать в морге рекламную витрину, на которой смерть прекрасна, как красавица в подвенечном платье.

Если бывают сады камней, то это был сад плоти.

Заклинание сработало на славу.

Но дело еще не кончено. Кто-то успел забраться в башню. Сквозь каменные зубцы на ее вершине сверкали доспехи, чернели охапки хвороста, ветер доносил обрывки фраз...



Иллюстрации: Даниил Кузьмичев

Стараясь не ступать в кровь, чароплет скользнул вдоль стены, придерживаясь рукой за камни. Древняя кладка. Каждый валун - огромный, шершавый, зеленоватый от мха. Дышит мощью и древней памятью.

Чароплет добрался до ворот и вцепился в дубовый брус, вставленный вместо засова. Рыча от натуги, стащил его со скоб. Толкнул тяжелые ворота:

- Быстрее!

Упрашивать не пришлось. Чуть не сбив его с ног, в ворота влетели три всадника. За ними воины, две эльфийки-лучницы...

- Они в башне! Быстрее, не дайте им опомниться!

Отряд, словно живой таран, двинулся по двору - целеустремленный, мощный, смертоносный. И...

Какой-то неуловимый миг - и все это рассыпалось.

Кто-то решил взять меч помощнее, оставшийся без хозяина. Кто-то склонился подобрать заговоренный оберег. Кто-то стягивал перстень с пальца обрубленной руки...

Был отряд воинов - и вот уже стая мародеров.

- Черт бы вас побрал, не сейчас! - крикнул чароплет. - Добейте их! Иначе они запалят костер! Дым предупредит соседнюю заставу! Сюда пришлют подкрепление!

Но они не слушали.

Они уже забыли, ради чего шли сюда. Они забыли, что где-то гибли их товарищи. Они лишь видели ничейное оружие, амулеты, золото, одежду...

Две эльфийки - высокие, холеные, умопомрачительно красивые - грызлись за украшения с останков какой-то воительницы. Сцепились, как последние базарные торговки. На прекрасных, пока неподвижных, лицах - гримасы озверелых идиоток. И все их движения - неказистые, враскорячку, как у разжиревших свиней, всю жизнь не высовывавших носа из хлева...

Огромный воин убрал мечи в ножны, привалился к стене и сполз на землю, словно потерял сознание. Его здесь уже не было.

Остальные кто рылись в вещах мертвых, кто замерли посреди двора, как тупые овцы, и лишь смущенно косились на чароплета. Но вперед не шли. Ждут остальных. Они смелые - только когда их много. Стаей они смелые!

Чароплет сам не заметил, как сжались кулаки. Ногти врезались в кожу, теплые струйки потекли по ладоням. А изнутри - накатывала жаркая волна ярости.

1. В начале марта в издательстве "Армада" выходит новая книга Ивана Тропова "Крысолов".

- Хватит! - рявкнул чароплет. - Хватит обсасывать трупы, вы! Займетесь этим потом!

Но никто, конечно же, не послушался. Слишком тупы, чтобы гнаться за аистом, если у них под ногами трупик синицы...

- Хватит!

- Да не ори ты, коротышка...

Это сказал настоящий великан с тяжелым боевым молотом. Увешанный амулетами, доспехами и кинжалами, как лоток торговца. Но тупой, как чурбан.

Волна ярости накрыла чароплета с головой. Он еще сам не понял, что делает, а пальцы уже привычно ткали в воздухе невидимый узор руны.

И когда он понял, что делает, - не остановился.

Лишь усмехнулся.

Последний раз в этом мире.

Чему быть, того не миновать. Рано или поздно это должно было случиться...

Он отдал заклятью все силы, которые еще оставались. И в нем самом, и в магическом песке. В амулетах, в обереге, в перстнях, в перевязи... Всю, до последней капли.

Лезвия соткались прямо из воздуха.

На какой-то миг время словно замерло. Вот отряд - и вот поток сверкающих на солнце лезвий, повисших в воздухе.

Потом время рванулось вперед как распрямившаяся тугая пружина. Лезвия брызнули во все стороны и пустились в бешеный хоровод. Воздух превратился в тысячи отточенных бритв. Сверкая на солнце сталью, вихрь раскинулся на весь двор, накрыл отряд, шинковал все подряд. Лошадей, оружие, все эти дорогущие одежды и доспехи, атлетичные тела и совершенные женские формы...

Сверкающий, бурлящий лезвиями вихрь раскидывался все шире и шире, вот уже накатил на чароплета, но он не отступил. Это уже не имело значения.

Миг чудовищной боли - и темнота.

Ур-роды! Тупые уроды и прирожденные дешевки! Способные испоганить даже этот мир - такой совершенный сам по себе, без игроков! Мир, один день в котором обходится дороже, чем месяц в реальной квартире!

Темнота уже не была полной. За головой появилась светлая щель. Ощущение тела тоже постепенно возвращалось... А вот ярость никуда не пропала. Все бурлила и бурлила внутри, обжигая желудок кислотой.

Мир в игре можно сделать великолепным.

Можно сделать стены, на которые будешь потом любоваться часами. Можно нарисовать бастион, от одного взгляда на который захватывает дух. Можно превратить гору расчлененных трупов в произведение искусства. Можно сделать тело каждого игрока прекрасным, как у бога, были бы деньги на классных художников...

Да только все это бесполезно.

Совершенно бесполезно!

Потому что все это будет испорчено. Изгажено. Испоганено.

Можно нарисовать совершенный мир, но откуда взять совершенных игроков?

То, что внутри у этих придурков — их мелочные душонки! — просвечивает через любые ухищрения художников.

Трусливому белому воротничку, всю жизнь заискивавшему перед своими начальниками, никогда не стать благородным рыцарем. Он что в жизни наложит в штаны, заглянув в нацеленное на него дуло, что в игре останется такой же трусливой овцой, смелой только в стаде...

Забитого подростка никак не превратить в мужественного воина. Так и останется тупым сопливым щенком. В жизни привык, что его богатенький папаша купит все, что он захочет, — и в игре такой же. Пустое место, но распальцованное по самое не могу. Уверен, что гора амулетов и доспехов, купленная на папашину кредитку, сделает его крутым... Как тот великан с молотом, через которого буквально просвечивал чахлый подросток. Тупой до того, что даже не способен понять, что маленький рост в игре — это не порок, а чувство самоиронии!

И уж совершенно невозможно изменить скучную и тупую домохозяйку, всю жизнь просидевшую дома. И телесно - жирная от чипсов и шоколада. И мозги — такие же заплывшие жиром от тупых телешоу. Только и умеет, что тратить мужнины денюжки. Купила на них шкурку красавицы-аристократки, напялила ее на себя, но что толку? Кем была, тем и осталась. Даже сношается так же, как в реале, - скучно, неумело, неповоротливо. Хоть и в великолепном теле эльфийки, но с грацией гиппопотамихи, в свисающих складках шкуры и жира... Никогда, даже в самых красивых декорациях, ей не стать ослепительной королевой, способной мимолетным взглядом, легким намеком на улыбку наполнить твою жизнь мечтами и смыслом...

Головная часть "гроба" отошла вверх.

Тим вцепился в края и уселся. Стал сдирать с себя все эти оплетшие тело проводки, датчики, подавители осязания и мышечных сокращений...

Много всяких хитрых штук. И все равно, несмотря на все эти прибамбасы и кондиционер, вделанный прямо в изголовье "гроба", — все тело в поту, словно драки были в реальности.

И, конечно же, тут же навалилась жара.

Жара, от которой в реальности нет спасения и о которой так быстро — потому что чертовски этого хочешь! — забываешь в игре.

И шум кондиционеров, не справляющихся с этой жарой... Жар сочится из-за стен, и ничто не может остановить его. Там, снаружи, слишком много техники, слишком много людей. Слишком много всего. Матушка Земля с этим уже давно не справляется. В этом тронувшемся мире постоянно за пятьдесят градусов, и дальше будет только хуже.

А еще стены и потолок, которым не помешал бы ремонт... Вместо великолепных гобеленов и потрясающей зелени, - которые были *там*.

Там есть деревья. Там еще остались ели и клены... Здесь же - лишь выгоревшие степи с невнятными репейниками и кактусами. Да и то лишь там, где их еще не вытеснили промышленные зоны и города.

А ведь это еще Империя. Северная Империя, в которой живут три "золотых" миллиарда. Еще везунчики, на самом-то деле. Что уж говорить про Отстойник, где ютятся еще десять миллиардов. Там недоступны многие технологии и нет никаких законов, кроме закона джунглей...

Тим зарычал, с остервенение срывая последние датчики, вылез их "гроба" и прошлепал в ванную. Вода была тепловатая и вонючая - опять. Как всегда. Но деваться некуда.

Там - тупые людишки. Здесь - паршивый мир...

И ничего с этим не сделаешь.

Хотя нет, некоторые пытаются. Например, Дэйв, напарничек.

Угу, напарничек... Одно название. Работа командная, но заказы находит Дэйв. И он же загребает себе львиную долю денег. Так что он-то может себе позволить зазеркалку.

Зазеркалка... Способ перестать видеть то, чего не хочешь замечать.

Правда, это тоже ведь своего рода сумасшествие. Чтобы пользоваться зазеркалкой, надо решиться на операцию. Очень серьезную операцию. Довериться нейрохирургам, дать им перекроить свой мозг. Позволить им впендюрить в родную черепушку сотни микропроцессоров...

Эти процессоры перехватывают всю информацию, идущую в мозг: то, что видят глаза, слышат уши, все остальные внешние ощущения. Потом подают все это дальше в мозг, но уже в искаженном виде. Сильно искаженном. Таком, чтобы не выводил из душевного равновесия.

Ну и, конечно, все эти микропроцессоры работают и в обратную сторону. Перехватывают все сигналы, исходящие из мозга. Передают их дальше на мышцы, но сначала подправляют их так, чтобы движения тела более-менее соответствовали реальности.

Человек двигается, реагирует на то, что творится вокруг, но при этом живет словно бы в другом мире. Где нет жары и смога, где нет пыльных равнин и кактусов, где нет вечно потных рож и обшарпанных городов...

Своего рода розовые очки, позволяющие улизнуть от реальности. Убежать из мира, превращающегося в раскаленную помойку.

Тим вздохнул и выключил воду.

Облегчения не было. Жара, эта чертова, сводящая с ума жара...

Он обернул вокруг пояса полотенце, вылез из ванны. И в этот момент дальняя стена гостиной вспыхнула, ослепляя...

Тим чертыхнулся и закрылся рукой.

Там, за стеклянной стеной, был небольшой шлюз. Сейчас внешние ворота шлюза открылась, впустив свет внешнего мира.

И только у одного человека был электронный ключ, чтобы сделать это без ведома хозяина. Легок на помине...

В фильтрованную прохладу шлюза повалили клубы жаркого, сероватого, тяжелого от смога наружного воздуха, немилосердно палило солнце.

За порогом шлюза - обрывом в сорокаэтажную пропасть - виднелись две длинные балки, обшитые электромагнитами. На них парковался черный, как уголь, флаер. Лучшая стальная лошадка Дейва - "Пегас Олимп".

Обводы соответствовали. Кабина чуть приподнята и вынесена вперед, словно лошадиная голова. От двигателя отходят четыре узких турбореактивных мотора. Сейчас уставились точно вниз, словно стройные ноги жеребца, превращая воздух под флаером в раскаленное марево...

И вылезает из этой пижонской лошадки - она одна дороже пары этажей в этом чертовом доме в этом гребаном городе! - Дэйв Стальные Яйца собственной персоной.

Не придерживаясь за поручни безопасности, не глядя под ноги, прыгнул с подножки флаера сразу в шлюз.

Автоматика шлюза среагировала, и ворота наконец-то опустились. Кончилась пытка светом. В шлюзе завыли насосы, меняя воздух, но Дэйв, конечно же, не стал щепетильничать. Сразу же поднял стеклянную стену шлюза и сунулся внутрь, впуская в квартиру удушливый и жаркий наружный воздух.

А может, он его и не особенно-то замечает...

Термовик на нем под стать лошадке - новехонький, с иголочки. На хромовом напылении ни царапинки. Сияет с головы до пят даже в полумраке. И из-под капюшона термовика струится живительная прохлада. Термовик работает на пределе возможностей, впитывая тепло в свои стенки, набитые капсулами со сжиженным водородом.

В берлоге у чароплета было сумрачно.

И сам гном был такой же - хмурый, вечно всем недовольный, склочный, злой...

Да и может ли он быть иным - занимаясь тем, чем занимается? Выискивая в мироздании темные струнки разрушения, чтобы дернуть за них, когда потребуется, невольно разрушаешься и сам.

Зато надежный. Верный, как щенок. Злобный на всех, кроме хозяина, малость трусливый, но верный.

И, что главное, лучший в своем деле.

- Собирайся, Жестянщик! Быстро!

- Какого хрена, Дэйв? - промямлил Тим, потихоньку заводясь.

Пришел он, видите ли! Здоровенный, два метра с лишним, сто пятьдесят кило первоклассных мышц, с гривой волос, с пронзительными голубыми глазами - турист из Валгаллы, да и только!

Слез с шикарной лошадки (ни у кого в этом городишке - далеко не последнем в Империи, между прочим! - и на половину денег не хватит).

Напустил жарищи в дом, где и без того как таракан в духовке. А теперь еще и бегайте все перед ним на цыпочках, делайте, что он скажет!

- Мы вроде в пятницу договаривались на дело... У меня еще ничего не готово!

Дэйв скинул капюшон.

Тим поморщился. Не всякий заметит это сразу, но когда глаз наметан... Когда уже второй год каждый рейд начинается с серьезного цап-цапыча, чтобы этот пижон вылез из своей чертовой зазеркалки в реал... Тут уж сразу все ясно.

Коли вместо холодного презрения на лице ледяное равнодушие, то значит, опять там. Мало ему божественного прикида, шикарной лошадки и домика на Байкальских пляжах промеж имперской элиты!

Нет, все ему мало! Так еще и в зазеркалке сидит, сволочь выпендрежная! Too sexy for that party, видите ли! А ты тут паши на него, извращайся со всякой машинерией...

- Дэйв, я тебе, что, машина? Я еще не успел...

- Не важно.

- Это как это — не важно? - нахмурился Тим.

Это только числится у Дейва в корочках имперской лицензии, что он "частный детектив категории альфа". А по жизни эта высшая категория означает, что никакой Дэйв не детектив, а охотник. За теми умниками, которые прикарманивают чужие денюжки и смываются в Отстойник.

А когда ты отправляешься в Отстойник за каким-то умником, нахватавшим чужих денег и ударившимся в бега, то любая мелочь становится важной.

В Отстойнике нет имперских законов, нет борцов за права животных. И предупредительных выстрелов там тоже нет. Сразу в голову.

- Что значит - не важно?

- У нас другое дело, - сказал Дэйв. - Срочное.

- Ничего не понимаю...

Тим покосился в сторону шлюза, где за воротами ждал великолепный "Пегас Олимп". Лучшая лошадка Дэйва. Не на ней же он в Отстойник собрался...

Разве что дельце совсем легкое? Так, увеселительная прогулка по диким пустошам?

Но тогда Дэйву должно за глаза хватить того, что и так всегда при нем: под термовиком у него на каждом бедре по кобуре с "Эскалибуром". Не самые плохие пистолеты-пулеметы, прямо скажем.

- Ну не стой стоймя, - сказал Дэйв. - Тащи давай.

- Что именно?

Арсенал-то приличный. Есть, из чего выбрать. Но если дело и вправду легкое...

- Все тащи, - сказал Дэйв.

Тим вскинул брови: что еще за заявочки?

Дэйв тяжело вздохнул, но объясняться не стал. Просто перешагнул через "гроб" и сам прошел в комнату, выделенную под мастерскую.

- Дэйв! Что значит - все? Это же под тонну будет! И потом, зачем все-то?!

Дэйв уже чем-то гремел в мастерской.

Что-то грохнулось и тяжело покатилось... Тим ощерился, словно ему наступили на любимую мозоль, - ужас как противно, когда в твоей мастерской чужие хозяйничают! - и бросился следом.

Бока у громобоя были гладкие и едва тепловатые. Большой камень, тяжелый, под стать силе тех заклятий, которые вмещает.

До этого не требовался ни разу. Слишком мощные заклятья для охоты за каким-нибудь оборотнем и прочей мелочевкой.

Но в этот раз громобой может пригодиться.

И может быть, в этот раз даже его силы не хватит...

- Дэйв?..

Дэйв пер как танк, и Тим отшатнулся в сторону, чтобы не придавил ненароком. Ему-то что, впечатает в стенку и даже не заметит. А ты потом неделю синяки залечивай...

Сопя от натуги, Дэйв тащил "Домового".

На одном плече тяжелая винтовка. Короткоствольная, но шестидесятый калибр и с утолщенным стволом. Маленькая пушка, а не винтовка.

На другом плече, для противовеса, крепеж для этой винтовки. Похож на подставку для профессионального телескопа: ложе с зажимами, под ложем две оси вращения, чтобы винтовка поворачивалась в любую сторону. На осях противовесы, моторчики, аккумуляторы... Компьютер-наводчик, чтобы управлять всей этой машинерией.

Когда в собранном виде - автономная защитно-сторожевая система "Домовой". Правда, применяется в основном для охраны военных объектов...

- Это-то тебе зачем?!

- У нас второй был... - пропыхтел Дэйв, локтем пытаясь попасть в кнопку, открывающую шлюз. - Найди.

3

Первым изменилось небо.

Там, позади, осталось глубокое, прозрачное, звенящей голубизны. А впереди - тусклое, белесое, подернутое дымкой...

- За кем на этот раз, милорд? - спросил чароплет.

- Не сейчас, - сказал охотник.

Тим закатил глаза и тихо застонал. О, Господи! Нашел напарничек время, чтобы в таинственность поиграть!

"Пегас" весело пыхтел плазмой из всех четырех сопел, солнце задиралось над горизонтом все выше и выше, цивилизация оставалась все севернее и севернее, а Дэйв уставился сквозь лобовое стекло флаера и ни гу-гу!

Это при том, что багажник забит аппаратурой и оружием под завязку. И то не все уместилось, часть пришлось на заднее сиденье покидать.

- Дэйв, кончай дохлой черепахой прикидываться!

- Случилось что-то важное, милорд?

Из-под капюшона, утопившего лицо в темноте, виднелись лишь глаза, две вопросительных блестки.

Но охотник молчал.

Сжимал поводья, слушал мерные удары крыльев пегаса и смотрел в небо.

Может быть, то - северное, глубокое, звенящее от голубизны небо - осталось позади навсегда. Может быть, отныне и навечно над головой будет лишь это - выгоревшее, грязное, плоское...

Может быть.

Но там, впереди - есть то, что стоит глубокого северного неба.

И неба, и всей прошлой жизни, и семи райских морей. Разве не так?

- Милорд?..

Охотник промолчал. Рано.

Пока рано. Даже для этого, преданного, как щенок, чароплета. Слишком много сильных мира сего столкнулись на этот раз...

- Ладно, Дэйв... Черт с тобой. Не хочешь, не говори. Но Беса-то ты предупредил, надеюсь?

Всегда нужен парень, дающий информационную поддержку.

Пока те, кто не вышел умом, чтобы стать сетевыми ковбоями, мотаются в реале по Отстойнику и гремят пушками, Бес сидит в Сети и выискивает все, что может помочь. Следы, зацепки, слухи...



Знает обо всем, что можно выловить через Сеть. И умеет это делать быстро и надежно. Да плюс еще связи с такими же сетевыми ковбоями.

Работать без такого знайки - дохлый номер. Можно неделю носиться без сна, сбиться с ног и все равно ничего не найти и даже на след не напасть, а Бес выдернет все нужное из Сети, лишь пару минут потоптавшись на клаве.

Конечно, не бесплатно. Но время иногда во сто крат дороже, верно?

- Дэйв? - позвал Тим. - Что с нашим знайкой? Если срочно понадобится его поддержка, а Бес будет занят...

Предупредить Беса нужно в любом случае. Пусть даже не объясняя, в чем дело. Но пусть, по крайней мере, сидит у компа и ждет вызова в любую секунду.

- Дэйв!

Не дождавшись ответа - ну и черт с ним, пусть играет в молчанку, если так хочет! - Тим достал планшетку. Выдвинул клавиатуру, чтобы набрать номер по встроенному в планшетку спутниковому телефону...

- Нет, - Дэйв положил руку поверх пальцев Тима.

- Не понял?..

- Не нужно. Вообще про Беса забудь.

- А кто же с нами знайкой пойдет?!

- Один надежный человек.

- Чего-о?.. А Бес, надо понимать, ненадежный?! Дэйв, с тобой все в порядке?! Да если бы Бес хотел сдвурушничать на наших делах, то мы бы уже десять раз были покойники! Никогда он не...

- Раз в год и палка стреляет, - оборвал Дэйв.

Отобрал у Тима планшетку, положил себе на колени.

- Но...

- Все. Разговор окончен. - Дэйв уже стучал по клавишам, вводя адрес. - Знакомься с нашей новой знайкой.

На экране планшетки появилась смазливая женская мордочка.

- Как дела, Маризет? - спросил Дэйв.

- Работаю, милый, - томно выдохнула девушка.

Тим шумно втянул воздух сквозь зубы, так же от души выдохнул.

Маризет!

Да какая она, к черту, Маризет?! Десять к одному, что на самом деле это - чахлый парень с сальными патлами, мертвенным цветом лица и почти атрофировавшимися голосовыми связками. А то в реале знаек не видели!

А эта смазливая мордашка и сексапильный голосок - лишь звуковая и видеошкурка! Психологи доморощенные... Теперь каждая сетевая моська из себя матерого сетевого волка строит. Наслушались шарлатанов от психологии и думают, что раз с мужиками придется общаться - так эти шкурки им помогут. На инстинктах думают поиграть. Надеются, так к ним снисходительнее будут... Ага, щаз!

И главное, приемчики эти дешевые используют в основном кто? Лохи выпендрежные.

Вот Бес подобной дурью никогда не маялся. И парень оказался - один из лучших сетевиков.

А эта Маризет, с этими своими видеошкурками... Ох, как бы не вляпался Дэйв с этим "надежным" человечком! Ведь сам вляпается - и с собой утянет! Не дай бог окажется эта Маризет еще

одним распальцованным неумехой...

- И как успехи? - спросил Дэйв.

- Как всегда, милый. Замечательно. У меня всегда так, разве не знал?

- Села на хвост?

- Конечно, солнышко, - прощебетала Маризет. - А были сомнения?

Тим покосился на Дэйва. Кажется, напрягся напарничек?

Планшетку стиснул так, что чуть не хрустнула... Это Дэйв-то! Дэйв, которого не просто так Стальными Яйцами прозвали!

Это что же за дельце, если даже он так на нервах?..

- Не томи, Маризет! - сказал Дэйв. - Что нашла?

- Отследила машину, на которой он ушел в Отстойник.

- Как? - подал голос Тим.

- Это еще кто? - мордашка на экране скосила глаза, словно хотела заглянуть вбок.

Дэйв подвинул планшетку так, чтобы Тим попал в объектив камеры.

- Мой технарь. Жестянщик.

- Наслышана, наслышана... Польщена знакомством. Сработаемся, красавчик? - Маризет лучезарно улыбнулась.

Тим втянул воздух сквозь зубы. Ну, поиздевайся, поиздевайся, крошка... Еще неизвестно, какая ты сама - когда без этих видеошкурок!

И еще выяснить надо, настолько ты крутая - на самом-то деле. Если распальцовки пустыми окажутся, Дэйв с тебя шкурку-то спустит. И виртуальную шкурку отдерет, и реальную шкуру спустит. Мало не покажется.

- Так как ты его отследила? - напомнил Тим.

И еще хорошо бы понять, кто именно этот таинственный бегун...

- На машине, которую он угнал, стоит радиомаркер. Противоугонная система. Спутник отслеживает, куда он едет, но наш мальчик этого не знает.

- Где он? - спросил Дэйв.

- Лови координаты, милый...

Под картинкой Маризет на экран вылетели цифры: градусы, минуты, секунды, терции... Похоже, в самом деле со спутника координаты. С точностью до полуметра.

И судя по широте, где-то не очень далеко внутрь Отстойника. Хоть что-то радостное.

Дэйв потянулся оборвать связь, но Маризет опять заговорила:

- И поаккуратней, Стальные Яйца.

- В чем дело? - нахмурился Дэйв.

Тим тихонько хмыкнул. Если что-то и выводит напарника из себя - то это когда его Стальными Яйцами называют. А может, только притворяется. Ну там, отметает беспардонную лесть, все такое...

- Вас кто-то ведет, - сказала Маризет.

- Сели на этот радиоканал? - уточнил Тим.

Маризет фыркнула, забавно сморщив носик.

- Нет, конечно! За кого ты меня принимаешь, Жестянщик? Нет. По военным спутникам видеонаблюдения. Один из геостатиков. Перенацелили на ваш район. И ведут точно вслед за вами.

Тим беззвучно присвистнул.

Ни фига себе, Дэйв приключений на задницу отыскал! Это кому же он поперек дороги встал?

Это какая же лапа нужна, чтобы до самого военного ведомства доходила?! Чтобы военный спутник перенацелили с области дежурства - на то, что нужно кому-то со стороны...

- Картинку кинуть? - предложила Маризет.

Картинку... Сетевичка чертова, ей все хихоньки-хахоньки!

Ты тут задницей рискуешь, а она знай себе сигнал с военных спутников перехватывает да картинки разглядывает! А денег потом от Дэйва получит - будто это она с ним в Отстойник в напарниках ходила!

- Потом кинешь, - сказал Дэйв. - Пока сама смотри. Милашка...

Маризет хихикнула.

Очень реалистично.

Только не может же она быть такой дурой, чтобы в реальности на милашку хихикать? А значит, это всего лишь шкурка. Навороченная, но всего лишь имитация внешности, голоса и элементов поведения. Это программа и выдала милое хихиканье. А на самом деле тот, кто на том конце канала, хмыкнул или гыгыкнул, не удержавшись. Потому что в зеркало себя видел, а Дэйв его милашкой обозвал... Милашка, угу. Девочка-красавица. Только грудь волосатая и щетина режется. Психологи хреновы...

Да только с Дэйвом не поспоришь.

Тим вздохнул и поменял номер, на который планшетка отзывалась мелодией номер один. С Беса на Маризет.

4

Мастера бывают разные.

Бывает умельцы плести чары. Камешки заговаривают, руны чертят, порчу наводят...

А некоторые плетут прямо из душевных струнок. Обычными словами людей вяжут лучше, чем цепями. Опутывают, запутывают, заставляют делать всю грязную работу - и загребают себе львиную долю прибыли...

Может быть, это и есть - настоящее волшебство?

Охотник натянул поводья, "Пегас" заложил крутой поворот, снижаясь в лощинку, где показался...

...настоящий замок, а не дом!

Длинная двухэтажная махина с башенками по краям. Огромный мощеный двор, огороженный трехметровым забором. Кирпичные подсобки какие-то, гаражи...

Ну да тут, на краю Империи, у самой границы Отстойника, иначе и нельзя.

Особенно такому парню, как Паук. Держит в своих руках все ниточки к крутым ребятам в азиатском секторе Отстойника.

Вжало в кресла, "Пегас" бухнулся на крышу. Длинная, плоская, только башенки по краям... Выжженная южным солнцем, злым и диким. Все от него попрятались. Во дворе ни движения, ни человечка. Словно и нет здесь никого.

А мороки сейчас будет, на этой жаре...

Обычно Дэйв тормозит здесь, чтобы с Пауком переговорить, а заодно взять у него машину, на которой идти в Отстойник. На флаере туда идти жалко, особенно при такой работе. Прострелят движок - и что тогда? Ремонтная бригада в Отстойник не вылетит. Да и заметно слишком. Флаеры и в Империи далеко не у каждого есть, а уж в Отстойнике... Так что сейчас всю эту тонну аппаратуры придется перегружать на обычную машину. Под палящим южным солнцем.

Но есть и одна приятная мелочь.

Тим покосился на Дэйва. Давай, напарничек! Сбегай к Пауку, возьми ключики от машины. А мы пока с Бесом свяжемся... Выясним, что это за девочка такая, Маризет. Не ошибся ли ты, связавшись с ней.

Дэйв выдернул из охладителя "пуповину" своего термовика - тонкий шланг, через который термовик сменял уже нагревшийся водород на холодный; на такой жаре одной подзарядки минут на сорок хватает, - но вылезать не спешил. Поглядел на Тима:

- Чего расселся, Жестянщик? Пошли-ка.

О, черт... Мысли он читает, что ли?

Тим вздохнул.

- Ну пошли прогуляемся, Дэйв, раз один ты никак...

Тим выдернул "пуповину" термовика из охладителя, распахнул дверцу...

- Да, Жестянщик! Притормози-ка. Сканер возьми, - Дэйв мотнул головой на задние сиденья, заваленные аппаратурой.

- Это еще зачем?

Боится, что ли, что Паук его обманет? Так это даже не смешно. Не станет Паук своими же руками собственную репутацию убивать.

- Зачем тебе сейчас сканер, Дэйв?

Но Дэйв вопроса словно и не заметил:

- Стирка загружена?

Тим фыркнул.

Можно подумать, кто-то ее выгружал из памяти сканера! Зачем бы?

В стандартных мнемосканерах такой функции, конечно, нет: не по закону это - стирать человеку память о последних часах, еще не закрепившихся в долговременной памяти. Но это в стандартных. А этот мнемосканер

только выглядит обычным "Гарантом", который в полиции как полиграф используют. А внутри... Просто так Жестянщиком звать не будут, верно?

– Так зачем тебе стирка, Дэйв?

Не на Паука же Дэйв целит?

Это же пилить сук, на котором сидишь! В лапах у Паука все ниточки к крутым ребятам в азиатском секторе Отстойника. Обидишь его – и что дальше? Как на следующее дело в Отстойник пойдешь?

Но если не для Паука, то для кого?

И ведь не отвечает же...

– Дэйв!

Но Дэйв уже выпрыгнул из флаера и шел к лифту, не оборачиваясь. Пижон, чтоб его мамашу! Клинт Иствуд недоделанный!

Перед дверью в кабинет Паука Дэйв тормознул. У столика секретарши.

– Привет, красавица.

– Добрый день, господин Ольстен... – улыбнулась девушка.

Милая холеная куколка. Но что плохо – блондинка. Платиновая. А у Дэйва на платиновых блондей словно бзик какой-то. Как увидит – сразу в бой.

Тим усмехнулся. Крут наш Стальные Яйца, да только не все коту масленица. На этот раз у Дэйва обломчик-с вышел.

Хоть куколка и улыбается, и глаза у нее с мечтательной поволокой... Да что толку? Куколка-то, может, и не против. Вообще редко попадаются девки, которые под взглядом Дэйва устоять могут. На раз превращаются в робких овечек, на все согласных.

Да только сейчас это Дэйву не поможет. Паука куколка. А Паук покушений на свою собственность не прощает.

А портить отношения с Пауком изза какой-то смазливой секретутки – это даже для Дэйва крутовато. Через кого он будет работать с братками в Отстойнике, если с Пауком поссорится?

– Пошли, Дэйв... – пробормотал Тим. Тихонько дернул его за рукав термовика.

Да только Дэйва просто так от платиновой блондинки не оттянуть.

– Сегодня день и в самом деле добрый, – сказал Дэйв. – Особенный. И подмигнул: – Готовься, красавица...

– Как делишки, толстяк?

Дэйв его всегда толстяком называет. Несмотря на...

А может, как раз поэтому. Как раз потому, что у Паука такие цепкие лапы. Вот Дэйв его и подкалывает – от обиды. Хороша та крошка в приемной, да недоступна.

– Твоими заботами, Ольстен.

– Машина готова?

– Как договаривались.

– Координаты? – Дэйв протянул руку.

Та-ак... Похоже, не все так просто.

Что еще за координаты? Разве машина стоит не здесь, в гаражах Паука?

– Координаты... – пробурчал Паук. – Вечером кредиты, утром координаты.

Половину тебе, половину им?

– Не смеши мои тапки. Когда это я так работал? Все мне. И сразу. Разве что кроме последнего кредита. Его можешь отдать им. А можешь себе оставить.

– Ладно... – Дэйв швырнул на стол чек-чип.

И – незаметно – ткнул Тима в бок.

Тим лишь мимолетно вздохнул. Ну, это же паранойя да и только – Паука на честность проверять!

Да только с Дэйвом не поспоришь. Он тут командует, а техники только на подхвате...

Паук ловким жестом карточного шулера извлек бумажку с парой криво накарябанных строк – в век тотальной электронизации секреты надежнее всего карябать на бумажках древними "паркерами", – и сунул ее Дэйву.

Сам схватил чек-чип, потянулся к электронному кошельку, чтобы проверить электронные подписи... Отвлекся только на миг, но Тиму хватило. На этот миг и был весь расчет.

Уже шагнул Пауку за кресло и накинул ему на голову сеточку с электродами.

– Э-эй! Господа хорошие... – Паук попытался стянуть с себя электроды "Гаранта", но замер под взглядом Дэйва.

Дэйв умеет глянуть так, что, как зовут, забудешь.

– Любишь денежки, люби и сканеры носить, – сказал Дэйв.

– Я тебя когда обманывал, что ли?!

– Ну если такой честный, то ничего страшного и не будет. Верно, толстяк?

– Да... Но...

Тим уже включил сканер.

– Координаты верны? Быстро отвечать! – рявкнул Дэйв. Термовик уже расстегнут, пальцы на рукояти "Эскалибура".

– Да... Да! – вскрикнул Паук.

Дэйв вскинул глаза на Тима: как оно?

Тим кивнул. Не врет. Да и с чего бы Пауку врать? Так и должно быть, ведь Паук...

Тим нахмурился.

Глаз у Дэйва дернулся или?..

– Ну, все? – Паук опять потянулся, чтобы сдернуть с головы электроды.

– Почти, – сказал Дэйв.

И улыбнулся. И – на этот раз совершенно точно – подмигнул Тиму.

– Еще одна крошечная мелочь, толстячок...

"Охренел?" – одними губами изобразил Тим. Совсем Дэйв тронулся – Пауку стирку устраивать?!

Да после такого фортеля Паук его и на пистолетный выстрел к себе не подпустит! И еще хорошо, если просто не подпустит, а то ведь и может и пакостить начать!

Но Дэйв уже не ухмылялся – и его тяжелый взгляд...

– Что еще за мелочь? – голос у Паука опасно поднялся.

Подозрительности в голосе уже больше, чем удивления. А значит, вотвот сработает какая-нибудь тревога, настроенная на интонацию его голоса... Это только кажется, что вокруг никого, кроме секретутки.

– Какого... – начал Паук, но так и не договорил.

Пальцы Тима скользнули по клавиатурке "Гаранта", вводя пароль на электрошок.

Паук дернулся – и обмяк.

Тим поднял глаза на Дэйва и, едва сдерживаясь, прошипел:

– Какого хрена?!

Про дела с Пауком отныне можно забыть. И с кем теперь работать, если подвернется дело в азиатском секторе Отстойника?!

– Сколько? – безмятежно спросил Дэйв.

Тим с трудом сдержался, чтобы не выругаться. Медленно вдохнул, медленно выдохнул. Уточнил:

– Полностью?

– Чтобы как с хлоркой.

Тим глянул на экранчик "Гаранта". Чувствительность нейронов у Паука средняя.

– Минут десять.

– Хорошо... Потом в сон его брось. Не до комы, но чтобы сам не скоро оклемался.

– Дэйв...

Это уж вообще ни в какие ворота! Одно дело подтереть немножко и другое – вот так...

Но Дэйв уже не слышал.

Шел к выходу. Потому что в комнату на шум сунулась та платиновая блондиночка – и теперь пятилась обратно, неподвижно уставившись на Дэйва своими огромными глазищами... В которых удивление почти утонуло под мечтательной поволокой и покорностью.

Тим выдохнул зло и резко и вернулся к "Гаранту", застучал по клавишам. Не такое уж это простое дельце: вырубить человека надолго, но при этом ничего не повредить.

В соседней комнате шелестел термовик, какое-то невнятное мычание...

Мачо недоделанный, чтоб его! Интересненькие жизненные идеалы. Всем, кто рискует встать на пути, – по рогам. И все красотки – тоже его... И ведь обламывает, черт бы его побрал! И рога обламывает, и красоток. Этих вообще одним взглядом...

Только рановато напарничек брутальничать начал – еще из Империи не успели выйти!

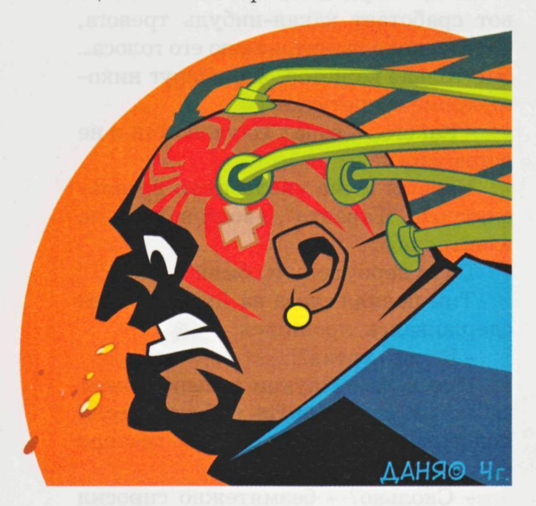
И вообще.

Беса променял на какую-то сетевую выпендрюжку.

Теперь вот с Пауком так обошелся...

Обрубает все концы – это можно понять. Да только как бы при этом и

все мосты за собой не сжег! Дальше-то как, с кем работать будет? Ведь как последний себя ведет! Словно это дело у него последнее, а потом хоть потоп! Будто вообще из Отстойника возвращаться не собирается!



5

Через сотню верст после дома Паука началась полоса разделения.

Специальный Эмиграционный Отдел поработал на славу. Пятьдесят километров выжженной химикатами земли. Ни травинки, ни клопика. Только песок и голые камни.

Для ликвидации предпосылок к провокациям, как говаривают политиканы.

Чтобы отбросы из Отстойника не расползались к границам Империи, не плодились от имперских форпостчиков и не брюхатили имперских форпосток, - если перевести на нормальный язык. А то никаких грин-карт не напасешься на этих детей зеленого бога. И так уже почти превратили всю Европу в еще один сектор Отстойника. Впору такой же полосой от нее отгораживаться...

Но это все, по большому счету, фигня. И даже то, что о деле пока ни слова, - тоже фигня.

А вот напарник в зазеркалье - это уже серьезно.

Рекламируют зазеркалье как золотую середину между полной виртуалкой и реалом. "Прекрасней любой реальности, интересней любой игры!" Да только и распоследний имбецил понимает, что ни один зазеркальный софт не дает полной адекватности поведения. В принципе не дает. Даже не учитывая безрукость отдельных программеров...

А на охоте любая мелочь может оказаться проводником в экзистенциальное. Дэйв, может, и лучший среди частных охотников, но только когда не в зазеркалке.

Неподвижным взглядом уставился на куда-то за горизонт... Штурвалы стиснул так, что пластик только жалобно потрескивает.

- Дэйв, кончай выпендриваться, - сказал Тим. - Выходи.

А чтобы у напарничка не было искуса постоянно сбегать в свою зазеркалку, каждую свободную минуту...

Тим расстегнул термовик, залез во внутренний карман и достал заглушку. Крошечная деталька, а эффект потрясающий. Блокирует переключатель режимов "реал/зазеркалка". Пусть постоит до тех пор, пока под флаером снова не окажется полоса разделения.

- Давай, давай, выходи. - Тим потянулся к затылку Дэйва, где под волосами спрятан переключатель. - А я тебе на всякий случай еще вот это...

- Нет, охотник остановил руку чароплета.

- Милорд?..

Чароплет не спешил убирать руку.

Амулет раскачивался на цепочке. Золотая сеточка-оправа, внутри покрытый лаком глаз василиска кажется, до сих пор живой...

Чтобы видеть темную сторону мироздания. Все те струнки разрушения, на которых чароплет играет свои боевые заклятья.

- Возьмите, милорд. Загляните в мироздание глубже. Прикоснитесь к его сути. Сожмите в ваших пальцах его сердце...

- Нет.

- Почему же нет, милорд? Это сделает вас сильнее...

- Нет, чароплет. Это не сделает меня сильнее.

- Не понимаю, милорд...

Глаз василиска покачивался и покручивался на цепочке, словно осматривался.

- Твои чары помогают, с ними можно увидеть и прикоснуться к струнам мироздания, иначе недоступным, - и все же твои чары не приближают к сути вещей. Подсвечивая одно, они затемняют все остальное. В мире твоих чар все искажено. Извращено. Одни лишь грязные тени. Слишком много грязи, боли... Слабости. Жалости.

- Зато вы знаете, куда бить, милорд. Бить так, чтобы удар разил наповал...

- Не хочу больше этого видеть.

- Почему же, милорд?

- Надоело. Это отравляет жизнь. Мешает быть сильным.

- Вы ошибаетесь, милорд. Нежелание видеть темную сторону мира - это постыдное бегство, не достойное настоящего воина. Это, да простит меня милорд, почти трусость. Вот что может сделать вас слабым, милорд...

Дэйв расхохотался.

- Слабость - это вестись на разводы о том, что такое слабость! А трусость - это превратить свою жизнь в помойку только потому, что кто-то считает, что иначе не выжить!

Тим засопел.

Хотел промолчать, но не выдержал:

- Ладно, упертый! Но ты хоть понимаешь, что это опасно? Ты схлопочешь пулю, даже не заметив ее! Ни одна зазеркалка не может эквивалентировать реальность идеально!

- Что есть настоящее в этом мире, чароплет? Даже усиленные твоими чарами глаза - всего лишь глаза. Они бессильны приблизить к сути вещей. Мы никогда не видим того, что есть на самом деле, - лишь смутные отблески, как элементы мироздания взаимодействуют друг с другом. Тебе ли этого не знать, чароплет...

- Но, милорд...

- Хватит.

- Но...

Охотник поморщился и дернул плечом, словно прогонял назойливую букашку.

Не надо его слушать - чароплет умеет убеждать. Сколько раз уговаривал и вешал на шею этот глаз черного всевиденья!

Но не в этот раз.

Не в этот!

Охотник достал крошечную ракушку, испещренную волшебными рунами, и вставил в ухо. Шорохи далекого моря сплелись в мелодию, подернулись рябью слов...

Столько лет, столько долгих лет,
Я смотрел на мир - сквозь сны...

It is a twenty ninety nine,
The human race has to face it!
They are confronted with the truth!
It's secret! Mysterious!

- орали злым голосом колонки так, что заложило уши.

Тим потянулся сделать потише, но Дэйв отбил его ручонку. Словно от мухи отмахнулся.

6

Ждали ребята Паука, как и положено, под стеной высотки.

Полуразрушенной.

Полоса разделения - это не только пятьдесят верст выжженной земли. Это еще и десятки городов-призраков на краю Отстойника. Там, где раньше работали нежелательные технологии. В смысле, для Империи нежелательные. Незачем отбросам в Отстойнике современные технологии. И так их десять миллиардов, хватит.

В этом городишке раньше был какой-то завод. Но при бомбардировке и остальным домам досталось. От высотки остался только один бок, штук пятнадцать полуразрушенных этажей.

Вот ребята Паука и ждали под этой стеной - с севера.

Все верно, так и надо. Ведь геостатики видеонаблюдения над экватором висят. И получается, на эти широты чуть сбоку смотрят. Так что с севера под стеной - мертвая зона. Ничего не видно со спутника. Так что все верно. Хорошо Паук дрессирует своих ребят.

А ведь он не знал, что геостатик бу-

дет следить. Так, на всякий случай подстраховался... Черт возьми! Такого партнера потеряли!

Их было трое.

Один гном, мелкий и тощий.

Двое других орочьи полукровки. Близнецы. Высокие, крепкие и какие-то ..

...угловатые, словно их из кубиков конструктора собирали.

Похоже, под термовиками - если можно так назвать эти исцарапанные и латаные-перелатанные обноски - у них какие-то боевые экзоскелеты: тяжелые бронежилеты и сервоприводы для усиления движений. Вместе с аккумуляторами килограмм под двести, вот и получается - словно маленькая гора под термовиком.

Две штуки. Арабской национальности. С изрытыми оспинами мордами. Завистливо разглядывающие дэйвовскую крылатую лошадку, на которую им не то что за всю жизнь не заработать - даже просто прокатиться не светит.

За этими мордоворотами под стеной притулились два джипа.

Один совсем задрипанный. Второй тоже не так чтобы...

...молодой, но уже крепкий. И породистый. Хорошо сложен.

Охотник потрепал его по гриве. Почувствовав твердую руку, жеребец перестал фыркать и опасливо косить глазом.

Подкован хорошо, седло терпимое. На лбу защитный панцирь.

- Ничего? Типа, все в порядке?.. - один из близнецов с опаской протянул Дэйву смарт-карточку от машины.

Дэйв перестал осматривать "Крузер" и пинать его по шинам. Медленно повернулся к парню.

Тот сглотнул и попятился, хотя в экзоскелете был тяжелее Дэйва раза в два.

Вот что значит правильный имидж. Половина успеха.

- Вы, двое, - Дэйв поманил близнецов пальцем.

Открыл багажник "Пегаса", кивнул на "Крузер":

- Отсюда туда.

Близнецы хмуро переглянулись - это в их обязанности не входило, они должны были только пригнать машину, - но промолчали. Покорно принялись таскать.

Третий нетерпеливо переступал с ноги на ногу.

Тим старался не суетиться, но тоже весь извелся.

Если уж Дэйв так озабочен утечкой информации, что самому Пауку мозги промыл, то этим-то троим сам бог велел. А значит, вот-вот Дэйв выкинет какой-нибудь фокус, чтобы найти предлог для проверки на честность...

Близнецы замерли у "Крузера".

- Все, вроде... - промямлил тот, что посмелее.

- Замечательно, - сказал Дэйв.

- Ну, мы поехали?

Близнецы переглянулись, отсалютовали и побрели ко второму джипу.

- Дэйв... - шепнул Тим.

Дэйв молчал.

- Дэйв! - прошипел Тим. – Ты, что, так и дашь им уйти без промывки?!

- Нет, Жестянщик. На этот раз будет надежнее.

Тим засопел. Чертов пижон! Опять себе на уме! Опять ни слова нормально!

- Дэйв...

Но Дэйв уже не слушал.

Отвернулся и задумчиво водил рукой по боку "Пегаса", похлопывая. Любовно этак. Нашел время любоваться!

Главное - не смотреть в глаза.

В эти преданные глаза, которые, кажется, все понимают. Понимают, но прощают. Потому что на другой чаше весов...

Прости, верный.

Прости.

Охотник...

...вдруг развернулся к ребятам Паука:

- Эй!

Близнецы замерли, так и не забравшись в джип. Подозрительно уставились на Дэйва.

- Вот еще что... - сказал Дэйв. - Вы сейчас обратно к Пауку, так? Пару сотен по легкому срубить хотите?

- Смотря что надо...

- Надо с ветерком прокатиться. Лошадку мою не отгоните к нему? А я потом у Паука ее и заберу.

Близнецы переглянулись. Поглядели на шикарный "Пегас", на ждавший их раздолбанный джип. На своего невысокого приятеля.

И заухмылялись. Одновременно, словно отражения друг друга, хлопнули его по плечу - извини, парень, но свою развалюху мы тут бросить не можем, кому-то придется отгонять ее обратно, и как думаешь, кто будет этим кто-то? и двинулись к флаеру.

- Стоять, браты-акробаты, - сказал Дэйв.

Глянул на поскучневшего невысокого и швырнул ему смарт-карту от флаера:

- Лови! Ты поведешь. Вроде, понадежнее их будешь, мелкий.

Тим поморщился. Мелкий... По сравнению с братьями-дылдами и самим Дэйвом этот третий, может, и мелкий. А вот если не с ними сравнивать...

А что еще хуже - кажется, совсем напарника клинит!

- Дэйв, ты совсем охренел? - зашипел Тим.

Если он думает, что после насильной подтирки Паук будет бережно хранить его лошадку и отдаст по первому требованию... Угу. Два раза. А потом друзей позовет - и еще раз отдаст!

А эта лошадка стоит - побольше чем стандартная ставка Дэйва за дельце!

Дэйв, словно не слышал, забрался за руль "Крузера" и захлопнул дверцу. Тим рванулся вокруг машины, залез на пассажирское кресло:

- Дэйв, ну ты совсем уже?! Паук тебе...

Запиликала планшетка. Мелодия



номер один. Для связи с знайкой. Это значит - может быть что-то срочное и важное.

Досадливо сморщившись - тот невысокий и один из близнецов уже залезли во флаер, вот-вот стартуют! - Тим принял вызов. На экран выпрыгнула смазливая мордашка Маризет. И сразу запричитала:

- Ольстен! Жестянщик! Вас нагоняют флаеры!

- Сколько? - уточнил Дэйв.

Почти равнодушно. Словно пиво в баре выбирал.

- Четыре! Чьи не понять, со спутника идет панорамная картинка! Охват в сотню миль, так что все точками. Но яркие! Большие машины, явно не легковушки! И...

- Все под контролем, милашка, - поморщился Дэйв от ее криков. - Часа через пол спутник перестанет следить за нами, тогда звякни. Отбой.

И махнул рукой, больше не слушая ее воплей. Тим послушно оборвал связь.

Тот задрипанный джип уже катил прочь, стараясь держаться поближе к стенам и не выходить из мертвой зоны.

"Пегас" поднялся в воздух и медленно плыл на север, дюзовый выхлоп выбивал из дороги фонтаны бетонной пыли. Качало "Пегас", как пьяного, - ребята явно первый раз флаером управляли.

Все, плакала лошадка...

Тим убито покачал головой:

- Дэйв... Ну ты можешь мне объяснить хотя бы то, зачем...

Дэйв перегнулся назад и стал шарить среди аппаратуры. Нашел бинокль и вылез из "Крузера".

- Дэйв!

Дэйв уже нырнул в полуразрушенный подъезд и помчался по лестнице, лишь битый бетон скрипел под его каблуками.

Тим чертыхнулся, выдернул из груды аппаратуры второй бинокль и помчался следом.

С шестого этажа разрушенный город был - лабиринт из руин.

И впереди, на выгоревшем небе, - черная точка "Пегаса", уже далеко.

Флаер шел невысоко над землей, лихо огибая остатки зданий. Ребята Паука развлекались. Дорвались до игрушки, о которой и мечтать не могли.

Вот заложили вираж перед зданием бывшего банка...

В первый миг показалось, что из-за банка выстрелили гигантской ловчей сетью, какими ловят бродячих животных. Четыре массивных груза по краям, между ними множество белоснежных нитей...

Только была это, конечно же, не сеть.

Четыре тяжелых флаера промчались над "Пегасом" и рассыпались веером.

А белые нити - следы от ракет - одна за другой втыкались в "Пегас". Полыхнуло ярко-оранжевым, и на выгоревшем южном небе вспух огненный шар...

7

Флаеры крутились там долго.

Три сели к обломкам, а один все ходил кругами. Виден был то один бок, то другой. И на каждом - огромная эмблема, от носа до стабилизаторов.

Букв под ней не разобрать, даже в бинокль далековато. Да этого и не нужно. Эту эмблему и так все знают.

"Кроастон". Одна из трех крупнейших корпораций Империи. На половине электротехники эта эмблема стоит.

И служба охраны у них - как маленькая армия. Внутри Империи их еще сдерживают законы, но здесь...

И чем Дэйв думал, влезая в это дело - против таких парней?!

Тим опустил бинокль.

Вот, значит, зачем он посадил за штурвалы флаера именно того невысокого... Чтобы один труп большой, а другой маленький. Чтобы все было так, как ожидали ребята из "Кроастона".

Дэйв тоже опустил бинокль. И, кажется, потеря дорогущей лошадки его не очень-то расстроила.

- Ну и как тебе на том свете, Жестянщик?

- Я бы так не шутил, Дэйв.

Как бы в самом деле не оказаться там - и очень скоро...

- Не хочешь наконец-то объяснить, в чем дело? За кем мы гонимся? И чего он утащил?

- Похитил.

- Чьего-то ребенка?

- Можно сказать и так... В каком-то смысле.

- И кого же?

- Это неважно.

- Неважно?! - не выдержал Тим. - А то, что кроастоновцы могли нас размазать точно так же, как этих пауковских, - это тоже неважно?! "Кроастон"-то тут каким боком?!

Дэйв невозмутимо пожал плечами:

- Конкуренты.

- Дэйв, кончай мне морочить голову! Какие могут быть конкуренты, если похитили чьего-то ребенка?! На фига "Кроастону" чей-то ребенок?!

- Какой ты крикливый стал, Жестянщик... Она не совсем ребенок.

- Дэйв! Ты можешь нормально говорить?!

- Тимми, не забивай себе голову. Все, что тебе нужно знать, - это то, что мы преследуем парня по кличке Снейк. Он утащил с собой из Империи женщину. Нам нужна эта женщина. Все.

- Невредимой?

- Желательно. Главное - чтобы осталось цела ее голова.

Голова...

Эта дамочка что-то знает? Что-то такое, за что в "Кроастоне" готовы выложить кучу денег?

- Ну ладно, "Кроастон" - конкуренты. А кто наш заказчик?

- Ты его не знаешь.

- Дэйв!

- Тебе достаточно знать, что это щедрый человек.

Щедрый... - пробурчал Тим. - Очень?

В ухе звякнул наушник. И опять первой мелодией. Снова Маризет.

Планшетка осталась в "Крузере", пришлось принять вызов на ручном видеофоне. Не так удобно, как с планшетки, но пока до нее добежишь...

- Да?

- Уф, живы... - облегченно выдохнула Мэри. - А то служба безопасности "Кроастона" передает в головной офис, будто у них на руках ваши обугленные трупы и...

- Ближе к делу, - перебил Дэйв. - Что со спутником?

- Перенацелили на точку дежурства. Теперь сверху за вами никто не следит. Можете ехать.

- Хорошо, милашка, - сказал Дэйв. - Будь на связи. До Снейка мы доберемся к утру. Следи, чтобы он не улизнул.

Дэйв щелкнул по клавише отбоя. Снова поднял бинокль.

- Так насколько щедр наш таинственный благодетель? - напомнил Тим.

- В обиде не останешься.

- И все-таки?

- Ну и зануда же ты, Жестянщик.

- Я бы предпочел иначе: педант.

Дэйв вздохнул.

- Ну, хорошо, педант. Можешь скрупулезно подсчитать, сколько ты получил от меня за последний год? Теперь возьми вдвое. Устроит?

Тим беззвучно присвистнул.

Потом внимательно поглядел на Дэйва. Очень внимательно. Может, дурака валяет напарничек? Да нет, не похоже... Да и не шутит Дэйв такими вещами. И уж если он говорит, что...

Недурственно, недурственно! Только...

Только ведь ставка - она просто так высокой не бывает, верно?

- Гм... Уточни-ка одну вещь, Дэйв. Вся эта куча денег, она кому будет? Мне - или моим родственникам?

(продолжение следует)

Почта

Вы, наверное, уже устали от проявлений щенячьей восторженности и энтузиазма. Тем не менее, хочу внести и свою лепту.

Виталий Хонихоев

Пора праздников не заканчивается, а плавно перетекает из месяца в месяц. Не успели отгреметь Новый год, Рождество, Китайский Новый год, День св. Валентина и 23 февраля (который, наконец-то, стал заслуженно-выходным), как к порогу прокрался феминистический праздник - День Сбрасывания Паранджи Угнетенными Женщинами Востока aka 8 марта. Раз уж доблестные женщины прошлого вырвали нам в неравной борьбе с мужчинами святое право заявлять о себе, сегодня я именно этим и собираюсь заниматься. Заявлять, так сказать, в полный голос. Женоненавистники могут сегодняшний выпуск Почты пропустить, ибо в каждом письме и в каждом своем ответе я намерена прославлять Женщин, а также девочек, девушек, старушек, героинь компьютерных игр и кинофильмов.

Но перед тем как приступить к восхвалению женщин, надо отдать последний долг прошедшему Дню Защитника Отечества.

Милитари-шоу

У вас случаем нет фотки Подстрешного? Хочу сделать ему сюрприз. Изобразить в кабине самолета. Как думаете как его сделать в BF-109 или в як-3?

Копьев Б.В.

Предлагаю, самолеты упразднить и изобразить Подстрешного в танке. И подпись сделать соответствующую: "Для тех, кто всегда в танке!". Вот, это я понимаю, будет подарок. А вот Главреда можно и в самолете, а еще лучше - в ракете... Или нет, лучше всего - с зениткой, стреляющей в самолет с Подстрешным. А вокруг - остальные сотрудники, с тревогой всматривающиеся в небо... И внизу подпись: "Слава Защитникам Отечества".

Тотальный Дефицит

Пишу я вам по делу. Ваш январский номер через 2 недели после выхода было нигде не найти! Везде раскупили что ли?! Даже в Олимпийском не было нигде. При мне мужик какой-то спрашивал у продавца про ваш номер, но ни в одном месте, где продают игровые журналы не было! И это на Книжной ярмарке! Там все журналы по полгода лежат! В чем же причина? Может в крутой обложке (Doom, как никак!)?! А я то купил в день выхода, ха-ха-ха! Надо было тому мужику предложить рублей за 500 продать! ;))) Жаль журнала с собой не было!

Neon Knight



Дело в том, что согласно проведенным исследованиям нашего Аналитического отдела, лучшим подарком на новый год Обезьяны тибетские мудрецы назвали именно наш первый номер за 2004 год. Мы полагаем, что это связано с подборкой материалов по Doom'у. Ибо как Обезьяну можно считать условным прародителем Человека, как и Doom - предшественником всего 3D-экшенного великолепия и многообразия. И попрошу не рассматривать эту фразу, как утверждение "В Doom играют только обезьяны"!



Их было трое, а в киоске остался последний номер "Навигатора"

Темы прошлых номеров

Что-то давно мы не поднимали прошлые темы... У стороннего наблюдателя может возникнуть неверное представление, что все письма и все темы Почты носят лишь сиюминутный характер. Тогда как наши долгоиграющие дискуссии, достойные отдельных мемуаров, уже стали отличительной особенностью НИМ'а. А некоторое затишье "предыдущих разборов" связано исключительно с тем, что в начале нового года оборачиваться назад не принято.

Во-первых, хотелось бы пару слов сказать о MMORPG. Дело тут вовсе не в том, что нельзя пройти игру. Вот представьте себе, вы купили игру, она вам очень нравиться, игровой процесс настолько поглотил вас, что вы забыли покой и сон, достали родных, забыли про все обязанности... Наконец игра пройдена, родные (начальство?) вздохнули спокойно, жизнь продолжается. Я, конечно, немного утрирую, но почти любой геймер может вспомнить что-то подобное. Играя в MMORPG, вам ведь наверняка захочется и сингловую игрушку погонять. Выводы делайте сами. Я не против MMORPG (скорее даже напротив), это, в принципе, - не более, чем рассуждения.

Во-вторых, поддерживаю тов. Калеба (НИМ №1 2004). Не по части отсутствия в вашем журнале гайдов, а насчет читательского "творчества". Вспомним, хотя бы, А-Нави (минута молчания:)), неплохая была вещица, надо заметить. Да и игровых журналистов едва ли находят в капусте, ими становятся простые игроки. Разумеется, не все материалы (это должны быть необязательно гайды и уж конечно не обзоры), присылаемые вам будут чудо как хороши, но достойные среди них непременно найдутся. Что касается жизнеспособности, то упоминаемый вы-

RE: ARMED & DANGEROUS

Скажите там Илье Полякову, чтоб писал свои статьи чуть попроще, а то я так и не врубился, про что была та игра Armed & Dangerous. (Хотя он вроде говорил, что писать про нее нет смысла, в нее надо только играть!)

Алексей

Моя сказать твоя следующую мыЗдль. Соберись - наша долго ее думал, но до конца не понял сам. Являясь Пецарем Рычального Образа и адептом Генералиссимуса Всегда Направо, индивидуум не мочь проще. Я всегда такой уязвитый на весь затылок. Зюйд-зюйд вест и умгемахт. Что карябать - не понимать. Говорить с перламутровый (это моя лучшая подруга) аквариум, что жить у меня в ноздре - так тот молчать. Лишь изредка хлопать морозилка. Посему по всею жизню, следую кредо уби нил валес, иби нил велис. Нес па? - *Илья ПОЛЯКОВ*



ше А-Нави жил, пусть и недолго, дело-то тут в читательской активности, вариант - сделать рубрику непостоянной.

Макс Шориков aka KLbIK.

Итак, в наших долгоиграющих дискуссиях появился первый номинант этого года "MMORPG vs. Обычные Игры". И хотя на своей шкуре попробовать и то и другое в должной степени смогли далеко не все наши читатели, иметь свое мнение по данному вопросу никто им не помешает. Ну а поделится мнением с нами - святая обязанность каждого.

Еще одна тема, которую мы обсуждали в одном из прошлых номеров: что делать с читательским творчеством и душевным порывом самому писать обзоры и прохождения игр. Макс совершенно справедливо заметил, что журналистами не рождаются. Только вот некому заниматься разбором читательского творчества. Мне народ регулярно присылает свои статьи, только я-то не арбитр... А знакомиться с читательскими материалами у редакторов нет ни сил, ни времени. Им бы со своими авторами разобраться... Так что единственный вариант - попробовать свои силы в одном их многочисленных интернет-проектах, а когда появится ощутимый опыт, уже подавать заявку в "Навигатор". Тогда солидный список ваших публикаций смягчит суровые сердца редакторов, и они не станут выбрасывать в корзину очередное письмо подобного содержания: "Я тут статью написал. Прочитайте и скажите, понравилось вам или нет. И что мне исправить, чтобы вам понравилось".

RE: ОВЕРКЛОКИНГ

Прочитал Вашу статью "Оверклокинг" в журнале №2 за 2004 год, и озадачился несколькими вопросами. Буду Вам очень признателен, если Вы на них ответите! Заранее спасибо.

В кратце о конфигурации моего компа. Материнка Soltek SL-85 DIR, с шиной на 400 МГц (чуть позже скажу, почему указываю этот параметр). Проц Пень 4А 2400 МГц, шина 533 МГц. Память два модуля DDR PC2100 по 256 мегабайт. Ну, видеокарта 64 мегабайт Ge Force 4 MX 440 DDR. Запустил рекомендованную Вами утилиту AIDA32, вот она и выдала, что:

1) Материнка работает на "реальной" частоте 100 МГц, а "эффективная" у нее 400...

2) Память работает на "реальной" частоте 133 МГц, в то время как "эффективная" 270 МГц...

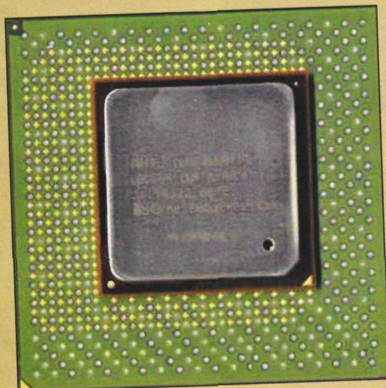
Вопрос: что такое "реальная" и "эффективная"? Почему они не совпадают? Может, я чего-то недоразгонял? Или где-то чего-то недовключено?

Этот отчет (который и прилагаю) чуть мозг мне не сломал... Не знаю, что и думать...

Разрешите мои сомнения, пож-ста!

Заранее спасибо.

С уважением, Вадим, г. Новосибирск



Память DDR (Double Data Rate) называется так, потому что за один такт работы передается 2 пакета данных, таким образом, частота работы памяти как бы удваивается. В вашем случае память работает на реальной частоте 133 MHz, но скорость работы у нее почти такая же, как если бы частота была 266 MHz, эта частота называется эффективной. А поскольку люди "покупают цифры", то производителю из маркетинговых соображений выгоднее указать бОльшую цифру.

Та же история с частотой процессора. Процессоры Intel работают с шиной Quad Pumped Bus, то есть по этой шине передается четыре пакета данных за такт. Реальная частота работы шины составляет 100 MHz, но за счет передачи четырех пакетов за такт эффективная частота работы получается равной 400 MHz. Вадим, в вашем письме указанно, что процессор у вас Intel Pentium 4A, 2433 MHz (6 x 406) работает он на частоте системной шины 406 MHz. На самом деле, процессор у вас 2400 MHz, но либо частота работы шины чуть выше 101,5 MHz (а не 100 MHz), либо "Аида" не очень точно измеряет частоту.

К большому сожалению, вашей материнской платы SL-85 DIR на сайте Soltek'a я найти не смог. Поэтому остался один непонятный момент. Чипсет I845D работает на частоте FSB 400 MHz, насколько мне известно, процессоры Intel Pentium 4A XXXX MHz работают на эффективной частоте в 400 MHz. Вы же пишете, что шина у процессора 533 MHz? По показаниям тестового пакета AIDA32 процессор работает на частоте шины в 406 MHz. ***- Борис ЖДАНОВ***

Эстетическое удовольствие

По поводу письма Падшего Ангела из 1 номера 2004 года. Это полный бред. Я, лично, всегда стараюсь играть противоположным полом (если возможно и при равных условиях), это намного эстетичнее. А проблемы возникают у тех, кто отождествляет себя со своим героем. Я лично, этого никогда не делаю. Для меня персонаж - это мой воспитанник, а не я сам. А с кем приятнее общаться? Конечно с лицом противоположного пола. Для меня как раз менее понятно, какой интерес играть бородатыми накачанными мужиками, в которых лично я, никакой красоты не нахожу.

Да, кстати, мне тоже ближе игры, которые можно пройти, потому что моя спортивная страсть в прохождении. Прошел игру, поставил галочку, следующая, и еще поэтому, я не очень люблю играть с другими людьми.

Артем aka Kont

Ага! А вот и обещанный повод восхвалять прекрасный (а также сильный и выносливый) женский пол. На самом деле, Артем выделил очень интересную особенность, о которой раньше мы не упоминали: сопоставление себя и своего персонажа. Все как-то молчаливо приняли, что подобное сопоставление есть, но мало кто задумывался, откуда и каким образом оно происходит. Например, идея "мой персонаж - мой воспитанник" мне, например, ни разу в голову не приходила. Если продолжать рассуждать о сложных и многогранных отношениях "игрок-персонаж", наверняка найдется еще немало интересных концепций. Например, "мой персонаж - образ моего злейшего врага". Ведь в таком случае, и сам игровой процесс будет совершенно другим. В общем, здесь я просто чувствую торчащие уши новой дискуссии. В которой, собственно, и предлагаю вам поучаствовать.

Наш усредненный читатель

Кристаллизовалась (дошла до кондиции) тут у меня одна вопросина, скорее всего навеянная письмом Elvis a, в котором он требовал возврат Великого Fallout a на страницы журнала. Тогда у меня проскользнула мысль: а многим ли он еще нужен? Для меня он конечно же святыня, но с точки зрения игровой истории 1997- действительно прошлое тысячелетие. А вопрос у меня такой: какой же сейчас, интересно, процент от 65 тыс. читателей (а то и больше - многие номера наверняка ходят по рукам) составляют те, кто начал читать НИМ еще тогда, когда ОН (НИМ, а не Фол) только появился, в далеком 97ом. Предлагаю провести анкету, иль хотя бы опрос на сайте, а ведь инте-

ресно узнать, сколько нас дедов-то (преимущественно подросткового возраста) осталось.

Я, конечно, понимаю, что ради праздного интереса вы ничего такого делать не будете, но давайте посмотрим на это с другой стороны: я уверен, что каждому автору важно знать (по многим причинам) для кого он пишет (как в обзоре Wizardry: то ли для людей, которые ее посчитают old-school, то ли для тех, кто воспримет ее как самую попсовую из 8 частей). Полезно увидеть, так сказать, среднестатистического читателя.

setau

Анкета:
Я, ____________________ (ФИО)
Играл в Fallout
Да ☐
Нет ☐

Что-то мы и вправду уже давненько анкет никаких не делали. Хотя, как показывает практика, даже данные анкет не показывают всей истины. Потому как большинство читателей откровенно заломает отвечать на глупые вопросы, а потом еще куда-то идти и какое-то там письмо отправлять. Вот 13-15-летних энтузиастов будет полно, а люди более взрослые предпочтут никакого участия в анкетах не принимать. Впрочем, не обязательно делать анкету или проводить опросы, чтобы представить себе нашего "усредненного, среднестатистического читателя". Это молодой человек неопределенного возраста. Выглядит лет на 17-20, но во взгляде читается мудрость тридцатилетнего. Он начитан, эрудирован и частенько, как бы между прочим, снисходительно демонстрирует свои познания окружающим. Некоторым он может показаться немного застенчивым, но как только оказывается за компьютером, словно преображается: руки его уверенно управляют армиями, взгляд выражает решимость идти до конца... И даже в редкие минуты отдыха он думает о новых, пока еще не завоеванных пространствах и строит планы по очередному захвату и переделу Вселенной.

Юбилейный...

Для начала хотелось бы отметить, что на первом номере сего года в скобках значится цифра 80. Это, в некотором роде, юбилейный номер, так что с юбилеем, с прошедшими порядочное время назад новогодними праздниками. В качестве подарка шлю вам деда мороза. Он малость укуренный, но ничего, подарки тоже приносит хорошие.

Насчет "Базы CD" (см. стр. 201 N1 2004): на форуме Нави этот вопрос поднимают уже где-то месяца четыре, если мне память не изменяет. (В форуме "Критика" одна из самых верхних веток). Кто-то обещался к январю, кажется, но может я плохо искал, а может на январском DVD базы действительно не было. В общем, мы тут ее правда ждем. Так что, будьте добры, найдите кого-нибудь, кто этим делом занимается и акселерируйте его немножко. :-)



Напоследок про "Твой адрес на gamenavigator.ru": на мой взгляд, такими адресами должны владеть только люди, имеющие непосредственное отношение к журна-

RE: ПАТЧ К ЖУРНАЛУ

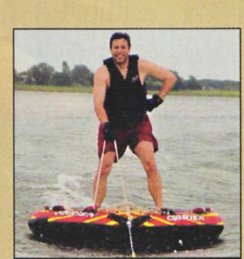
Собственно журналом я очень доволен, содержание всегда на высоте и планку только поднимают, Навигатор это ЕДИНСТВЕННЫЙ ЖУРНАЛ ПРО PC ИГРЫ (остальные наполовину про игро-редакторы, программирование, и про то чем занимаются авторы в свободное время). По этому скажу лишь пару слов о наполнение журнала. Очень порадовало возвращение раздела Hardware, в тоже время успел соскучится по статьям Джобса и Ко, они не только раскрывали СУТЬ игр, но вообще заставляли читателя ЗАДУМЫВАТЬСЯ. <...>

Далее же хочу упомянуть о вещах, на мой взгляд, гораздо более приземленных, но от того не становящихся менее досадными, скорее наоборот. Речь пойдет об опечатках, несуразностях и просто ошибках печати. Да они случались и раньше - то неправильное название игры, то того о чем пишут в журнале, нет на дисках, а то и на самом диске написано, а нет - кот в мешке получается. Но последний номер (1 (80)) стал просто апофеозом халтуры редактора-типографии. Я насчитал, по крайней мере, 4 опечатки: в новостях, во врезке "Вперед, корсары!" о подразделение Евросоюза его бюджет исчисляется в какой-то непонятной валюте - ˆ то ли по доллару промахнулись (два раза) то ли евро не отпечатался. В тех же новостях в заметках об add-on'е к Silent Storm и Duke Nukem Forever помещен один и тот же текст про Часовых, жаль, мы так никогда и не узнаем, что же нам хотели рассказать про Дюка.

BolkogaB

Для того чтобы загладить свою вину мы применили метод, распространенный в среде игроразработчиков. После того, как вы прочитаете приведенный ниже текст, ваш экземпляр журнала "Навигатор" №1(80)`2004 отапгрейдится до версии 1.03(80)`2004. Патч проверен последними версиями антивирусов и вносит следующие изменения:

1. "Duke Nukem Forever or Never?
Делайте ставки, господа и дамы



У нас есть серьезные подозрения, что следующей игрой Скотта Миллера будет симулятор водных лыж

Вы все еще ждете появления Duke Nukem Forever? Тогда эта информация для вас. На последней конференции издательства Take Two Interactive, президент компании Джеффри Лапин заявил, что самый главный долгострой за всю историю существования игровой индустрии наконец-то избавился от уже набившего оскомину словосочетания "when is done". Дословно это звучит следующим образом: "Я обменялся парой слов с создателями игры. Они сообщают, что разработка будет завершена к концу 2004-го или же к началу 2005-го года".

А вот Скотт Миллер (Scott Miller) недавно обновил дневниковые записи на персональной интернет-страничке. Оказывается, что сейчас сотрудники руководимой им компания 3D Realms в содружестве с необъявленной игровой студией работают над неким секретным проектом. "Сейчас мы сотрудничаем с другим разработчиком, и отношения с ним у нас примерно такие же, как с Remedy. Имеется желание создать хитовый игровой сериал наподобие Max Payne. Игру мы планируем анонсировать в 2004 году, и я еще успею рассказать вам о ней много чего интересного". Гм, что же такое случилось со Скоттом Миллером, если он закончил раздавать обещания по поводу Duke Nukem Forever и решил перейти на свежий тайтл?"

2. Подписи к скриншотам на странице 49 и 51 соответствующе следует читать так: "Спокойно тут, на Луне. Было", и "Самая Главная Сволочь. Странно, но легче всего дезавуируется простым револьвером".

3. Знак "Евро": €

лу. А то если раздать подобные адреса пусть и не каждому, а прошедшим строгие тесты, то могут случаться некоторые казусы. К примеру, потеряет человек пароль от адреса, а кто-то будет с вполне дружелюбного @gamenavigator.ru слать совсем не дружелюбные письма. Это в лучшем случае. Так что если эта идея будет здравствовать, то презентуйте лучше читателям что-то вроде @reader.gamenavigator.ru. Так, на мой взгляд, будет правильнее. Не просто же так у интернет-провайдеров домены адресов подписчиков и домены адресов администрации отличаются?

Alexander A. Efremoff

Пользуясь случаем, напоминаю всем присутствующим, что вершина творения - женщина. Это так, чтобы тему не забыли. Теперь по существу. Итак, мы (т.е. я и читатели) порешили: Базе Быть. Слышите, товарисчи редакторы? Быть базе, я вам говорю!

С легкой руки "Кого-то из моего контакт-листа ICQ" все бросились одолевать меня просьбами выделить им ящик на @gamenavigator.ru. Так вот, хочу авторитетно заявить, что ящиков у меня никаких нету и раздавать их я не собираюсь. Но! Готова рассмотреть возможность и способствовать выделению ящика за соответствующее вознаграждение. Размер и форму вознаграждения готова обсудить в привате. А если серьезно, то идея действительно оказалась привлекательной. И как только мы определим, как обойти ту проблему, о которой только что сказал Александр, может быть, появится конкурс, где призом будет подобный почтовый ящик.

Ну и напоследок хочу поблагодарить Александра за поздравление. Мы тут в суматохе дней как-то и не заметили юбилейного номера, даже не отпраздновали должным образом. Приятно, что кто-то об этом помнит лучше нас.

И в заключение сегодняшней подборки писем, письмо о Женщинах (как по заказу!).

Женщин - долой!

Недавно мы размышляли о судьбах жанра, пили пиво, играли в любимую игру Фаллаут 2 и почитывали Ваш журнал 12 2003 года. С облошки на нас смотрела симпатышная дэвушка. Мы принялись на нее пялиться, и даже забыли на 5 секунд о нашей любимой игре. И тут мне в голову пришла умная мысль: ДЕВУШКИ ОТВЛЕКАЮТ НАС ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. Когда мы, обычные геймеры, смотрим на них, внутри нас просыпаются низменные природные инстинкты, заставляющие нас бросать компьютерные игры и заниматься всякой ФИГНЕЙ! Но это не самое сташное! В сложившейся ситуации хуже другое - то что наш любимый Нави с завидной регулярностью (а точнее - почти каждый номер) печатает их на своей обложке и на постере! Мы не хотим пялиться на девушек во время играния в компьютерные игры. Это отвлекает от компа. Просим вас, печатайте танки, истребители, алиенов и меченосцев вместо девушек хотя бы каждый третий номер!

З.Ы. А статьи у вас - супер!

З.З.Ы. Мы - нормальной ориентации. Просто PC - only and forever!

С уважением, клан БФГ.

вызывающее, как сама собой появится база по дискам.

И вообще, во время "играния в компьютерные игры" не надо пялиться в журнал. Этим можно заняться с тихие вечера досуга, когда прекрасные женские формы будут вдохновлять, а не отвлекать и нервировать.

Итак, вынуждена признать, что мою скромную миссию на сегодня можно считать завершенной. Женщины воспеты достойно и могут еще год спокойно жить под мужским гнетом. Все, кто не согласен с идеей женского превосходства, могут оставить при себе свои несогласия. Или попытаться оспорить их в частной переписке. Хотя, лучше написать о компьютерных играх или об этом номере журнала - по-моему, это гораздо интереснее.



Мы долго выбирали картинку, которая бы не отвлекала клан БФГ от игр, и остановились на этой

1. Все зло от женщин.
2. Если есть зло, которое не от женщин, значит, плохо искали.

В общем, послушать клановцев, так это Женщины виноваты в том, что ребята на прошлой неделе продули чемпионат по контре. И что их новичок постоянно путает правую и левую кнопки мыши. И именно привлекательные красотки, призывно смотрящие на них со страниц "Навигатора" виноваты в том, что третий Fallout сняли с производства. И стоит нам поменять обложку на что-нибудь менее

Воспевала женщин:
Жанна Давыдова.
Орфографию, стилистику
да запятые не трогала: она же.
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Содержание DVD

Демо-версии

Drake

Плохие бандиты воюют с хорошими бандитами. Уже смешно. Ну да ладно, проехали. Так вот, плохие бандиты украли друга хорошего бандита и пытают несчастного пленника в мрачных казематах. Хороший бандит, естественно, идет спасать кореша, а заодно мочит всех, кто встречается у него на пути. Аркада весьма динамичная и увлекательная, управление простое и удобное. Короче говоря, всем любителям чистого экшена, не замутненного RPG-элементами, рекомендуется.

Sonic Adventure Deluxe

Ежик Соник со товарищи куда-то бежит. В этом нет ничего удивительного, так как во всех предыдущих частях они тоже бежали. Куда и зачем бежали тогда - я не помню. Как не помню уже, куда и зачем они бегут на этот раз.

Но это совершенно неважно. Важно, что они бегут, а вы можете управлять этим процессом.

И это есть счастье.

Unreal Tournament 2004

Если вы не знаете, что такое UT2004 - срочно запускайте дему. Мы нарочно не выставили ни одного скриншота с техникой и прочими новыми фичами игры. Все увидите сами.

Painkiller

Вышла. Наконец-то!

Дело DOOM живет. Море крови, оригинально нарисованное оружие, гадкие враги, возможность покупать Power-up'ы между миссиями на собранные по ходу дела монеты... А сохраняться-то в миссиях нельзя! Ха-ха-ха!



UFO: Alien Invasion

Оно! ОНО!

Настоящее продолжение легендарной серии! Выбросьте UFO: Aftermath! Это - детство, по сравнению с тем, что мы вам предлагаем сегодня. Правда, это всего лишь технологическая демка, в ней нет еще ни науки, ни экономики, да и миссий всего три. Но зато как сделано! Как сделано! Всем ностальгирующим по старым, до-









Демо-версии

- Drake
- Sonic Adventure Deluxe
- Unreal Tournament 2004
- Painkiller
- UFO: Alien Invasion
- Sacred
- Colin McRae Rally 04





брым временам: ставить и играть. Потом молиться, чтобы этот проект доделали.

Sacred

Достойный продолжатель славных традиций Divine Divinity. Отличный движок, большая карта для путешествий, много предметов, заклинаний и пр. В демке можно сохраняться, но она имеет ограничение по месту действия - доступна только левая нижняя часть карты. Как туда дойдете, так и... Что случится - не скажу, это надо видеть. А еще надо видеть позу, в которую становится Seraphim (персонажка такая), если ее вооружить копьем или посохом. О да, немцы понимают толк в женских бедрах. Дас ист фантастиш, бейби!

Дополнения к играм

Battlefield 1942 (только на DVD)

Desert Combat 0.7N Full

Первая версия Desert Combat с того момента, когда модификация была приобретена DICE. На этот раз разработчики не ограничились патчем, а полностью обновили клиентскую часть. Изменения носят в основном косметический характер: некоторые виды оружия заменены новыми моделями. Также добавлено несколько новых карт.

Battlefield 1982

Модификация, созданная по мотивам игры Interstate '82. Версия 1.6 стала еще более детализированной, заметно увеличилось количество карт. Сами карты стали намного интереснее, например, на одной из них вы можете найти самый настоящий город. Предусмотрена пара локаций и для любителей просто погоняться.

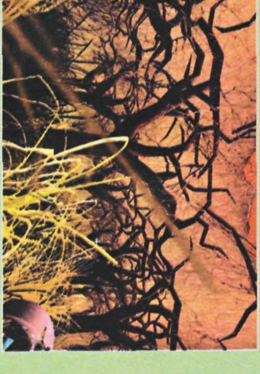
Battlefield: Pirates

Значительно похорошевшая модификация, посвященная тяжелым пиратским бочкам. Те-





Дополнения к играм



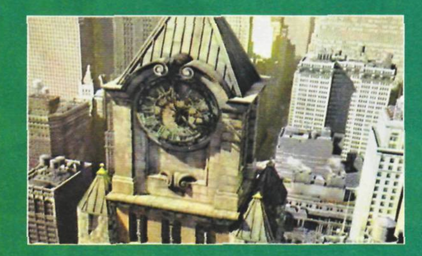




- Battlefield 1942
- Aliens vs Predator 2
- Command and Conquer: Generals
- DOOM
- The Elder Scrolls 3: Morrowind
- Grand Theft Auto: Vice City
- F1 Challenge '99-'02
- Half-Life: Counter-Strike
- Deus Ex 2: Invisible War (только на DVD)
- Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
- NASCAR Racing 2003 Season
- Neverwinter Nights (только на DVD)
- Orbiter (только на DVD)
- Return to Castle Wolfenstein
- Racer Free Car Simulator
- Quake 2 Evolved (только на DVD)
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Unreal Tournament 2003 (только на DVD)
- WarCraft 3: Reign of Chaos

Видео





перь Battlefield: Pirates отличается не только отмороженным геймплеем, но и нешуточной проработкой. Кроме того, появились новые, ранее невиданные виды баталий. Как вам, к примеру, битва на воздушных шарах?

Finn Wars

Первая бета модификации, посвященная "Зимней войне" (1939-40) годов. Мод получился довольно неплохим и имеет неплохие перспективы, особенно если учитывать, что это первая бета. Как и в реальной жизни, у финской армии практически нет танков, а основным оружием обеих сторон являются винтовки. Модификация содержит несколько карт, половина из которых представляют собой зимние ландшафты.

Siege

Третья по счету версия мода Siege, посвященного средневековым баталиям. К французам и англичанам теперь прибавились еще и немцы, количество карт увеличилось до трех.

Wasteland 2042

Перед вами один из самых интересных модов из появившихся за последние несколько месяцев. Идея сделать из Battlefield 1942 некое подобие Fallout приходила нескольким командам, но в итоге пальма первенства оказалась у создателей Wasteland 2042. Кстати, сравнивать эту модификацию лучше не с Fallout, а с Mad Max 2: The Road Warrior, фильмом, давно ставшим классикой. Называть обе воюющие в Wasteland 2042 стороны "хорошими" как-то не получается: по одну сторону баррикад стоят байкеры, по другую - некто вроде панков. В Wasteland 2042 используются как стандартные карты, так и новые. Боевые действия отличаются завидным разнообразием: здесь есть и типичный Domination, и битвы на машинах, и городские перестрелки. В любом случае, от этой модификации вы получите массу удовольствия.

Aliens vs Predator 2

Single-Player Map Update

В нескольких миссиях для Single Player были некоторые недоработки. Правда, лишь очень немногие из игроков с ними сталкивались, но... но "shit happens". Поэтому разработчики выпустили маленький патчик, правящий глюки. Всем любителям Single (а в AVP2 сингл - самое главное) настоятельно рекомендуется поставить.

Cobalt Pulse Rifle

Данный скин меняет раскраску импульсной винтовки (pulse rifle)десантников с порядком надоевшего зеленого цвета на синеватый, более похожий на нормальный металлический блеск. Мелочь, но приятно.

Enhanced Flamethrower

Данный скин меняет внешний вид струи огня, бьющей из огнемета. Опять-таки, чисто косметическая деталь.

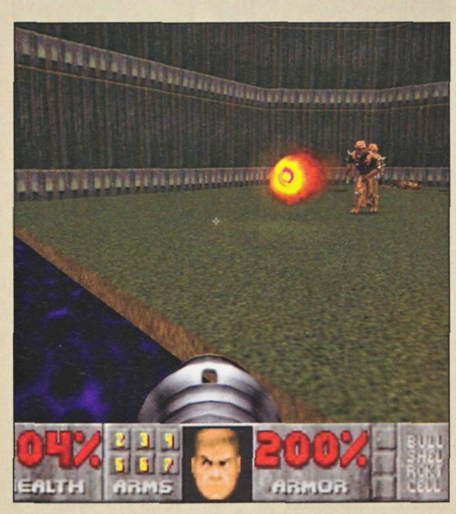
Viperoptic Predator

Новый прикид для самого крутого парня на бугре. Что особенно приятно - этот скин работает не только в мультиплеере, но и в одиночном режиме (включая и все ролики на движке с участием Хищника).

Command and Conquer: Generals

Карты, карты, карты. Воюйте!

DOOM (только на DVD)



Первое с момента ухода Cheb обновление jDoom Resource Pack. Главная свежатина - новая модель ракетницы (вид "из глаз"), которая выглядит гораздо лучше прежней. Кроме того, заменены некоторые спецэффекты, например, файерболлы импов, дробовик, пистолет (обратите внимание - теперь затвор работает при стрельбе).

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Abigail's Petshop

Обновление мода Abigail's Petshop. Зоомагазин находится все там же (Сейда Нин), а вот его проработка стала намного серьезнее. Животные получили возможность прокачиваться, кроме того, ассортимент магазина довольно сильно расширился.

Argonian Playable Skeletons

Еще один плагин, позволяющий играть скелетами. На этот раз можно погреметь костями аргонианцев, причем не только мужскими, но и женскими.

Balmora Bath House

Не слишком стабильный, но забавный плагин, добавляющий в Балморе баню. Юмор у автора плагина, как вы сами понимаете, соответствующий, а



еще здесь есть намеки на свободную любовь...

Broken City

Странный островок, населяют который существа, напоминающие мутантов из Fallout II. Да и вообще, местами все происходящее напоминает Gecko.

Daemer Home

Дом для истинных летунов, находящийся на парящем над Балморой островке. Чтобы до него добраться, надо сначала пролететь немалое расстояние. Внутри домик ничем особым не выделяется, но содержимое одной из комнат порадует любителей алхимии.

Dark Elf Titan

Раса для истинных оптимистов. Первоначально темный эльф-титан представляет собой хилое существо с показателем силы 15, зато "врожденные" умения делают из него прекрасного вора или разведчика.

Vivec Longhouse

Маленький, но очень неплохо выглядящий домик, находящийся рядом с Кварталом Чужеземцев (Вивек). Дом этот можно использовать как одну из резиденций, но делать его основным жилищем я бы не стал.

Nerevana Temple

Домик для настоящих нереваринов. Расположен он юго-восточнее Храма Вивека, добираться туда придется вплавь. Усилия не пройдут даром: внутри вы найдете не только огромное количество помещений, но и несколько комплектов брони.

Vivec Treehouse

Домик для настоящего эльфа. Расположен он около Вивека и, как положено эльфийским домам, находится на дереве.

Люди и звери

Эксклюзив!

Новая работа Арсения Адамова, выполненная специально для "Навигатора Игрового Мира". Плагин создан

на основе базы монстров и NPC, предлагаемой тремя частями The Elder Scrolls III - Morrowind, Tribunal и Bloodmoon. Изменения коснулись первичной статистики и навыков, в том числе социальных (к примеру, навык торговли у большинства торговцев увеличен до ста). Для русскоязычной версии.

F1 Challenge '99-'02 (только на DVD)

Помимо парочки отличных трасс, мы выкладываем и модификации. На этот раз вашему вниманию предлагаются CTDP HQ 2003 MOD и DTM 2002 MOD.

CTDP HQ 2003 MOD

Специально для тех, кто хочет принять участие в гонках Формулы-1 сезона 2003 года. Сделан мод на редкость качественно, можно сказать, что перед вами F1 2003.

DTM 2002 MOD Patch 1.1

Обновление для модификации DTM 2002 MOD, правящее баги, найденные в версии 1.0.

Grand Theft Auto: Vice City

Я даже не буду перечислять машины. Если вы - настоящий фанат Vice City, вы просто должны купить наш диск и насладиться этой монументальной подборкой из двадцати (!) первоклассных предметов роскоши. Кроме машин вас ждет модель Умы Турман, которой вы сможете заменить старика Томми.



Half-Life: Counter-Strike

Оружие, модели, оружие, модели, оружие, модели... И все это - высшего качества.

Deus Ex 2: Invisible War (только на DVD)

Texture Pack

Этот фанатский мод заменяет почти все текстуры в игре, придавая им гораздо более симпатичный вид (напомню - оригинальные текстуры в Deus Ex 2 рассчитаны на Xbox, который не столь уж и крут по нынешним меркам). Нельзя сказать, что игра становится совсем другой, но одно несомненно - теперь все выглядит на порядок лучше.

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Пятнадцать самолетиков. Восемь роскошных ландшафтов. Теперь под крылом вашего самолета будут пролетать острова, большие города и прочие прелести.

NASCAR Racing 2003 Season

Семерка трасс и один отличный мод.



TPTCC Mod

Обновленная версия мода TPTCC, позволяющая принять участие в кузовном чемпионате, аналогичном немецкому DTM. Основные изменения были внесены в физическую модель автомобилей, которые перестали проявлять "чемоданные" наклонности. Тем не менее, главный упор все равно сделан на гонки по "овалам". Кроме того, заметно расширился список автомобилей, среди которых появились Dodge Viper и Ford GT.

Neverwinter Nights (только на DVD)

Хотите поиграть за Гэндальфа и компанию?

Играйте! Мы нашли для вас нужные модули.

Lord of the Rings: The Dunedain

Хлопотное это дело - пророчества воплощать. Итак, Средиземье, третья эпоха, год 2956. Вы - Гэндальф, который разыскивает лагерь следопытов в окрестностях Бри. К модулю прилагается сгенеренный Митрандир, и играть лучше всего именно им.

Lord of the Rings: Sons of the Steward

Лучший из всех модов для NWN, которые довелось видеть вашему покорному слуге. Вам предстоит взять под свой контроль Боромира, сына Денетора (готовый персонаж прилагается) и, на пару с Фарамиром (NPC), заняться укреплением обороноспособности Гондора. Модуль изобилует оригинальными находками и широким простором для ролеплея, что даже удивительно в рамках такого строгого ограничения роли. Любителям хак-унд-слэша скучать тоже не придется.

Модуль требует хак-пак, который вы сможете обнаружить по соседству.

Orbiter (только на DVD)

Космические аппараты, орбитальные станции, роскошные текстуры земной поверхности... Жизнь хороша, когда взлетаешь не спеша.

Return to Castle Wolfenstein

Вы любители снайперские дуэли? Получите.

Racer Free Car Simulator

Очередное обновление бета-версии Racer 0.5.2. Главная новость: отныне старые трассы работают некорректно, так что лишний раз подумайте, прежде чем ставить Racer 0.5.2 beta 5.

Но мы вам все едино даем и трассы, и машины. Мы о вас помним.

Quake 2 Evolved (только на DVD)

Фанаты не дремлют! Только у нас! Только на DVD! Новый второй Квак! Модификация, по своему размаху сравнимая с jDOOM. Благодаря Quake II Evolved в Quake II можно добавлять более качественные модели и текстуры, кроме того, заметно улучшились спецэффекты. Выглядит отлично, поддерживает все современные видеокарты и кучу наворотов.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Четыре мода для поклонников джедайства и здорового образа жизни. У вас теперь есть арена для поединков; противники повышают свои статсы в зависимости от уровня протагониста; можно пропустить тренировочный уровень и, получить взамен экспу, деньги и джедайский класс (любой на выбор); для любителей разнообразия появилась возможность делать главного персонажа тви'лекком (ой).

Unreal Tournament 2003 (только на DVD)

Шесть карт, пять моделей и пара модов.



Clockwork Cannons

Забавный мод со стратегическим уклоном. Выбирать вам придется не только сторону, но и расу: синтеты (привет "Демиургам"), гномы и эльфы (эти эльфы больше похожи на ящериц). У каждой из рас свои уникальные типы вооружения и приспособления. Например, гномы стреляют из ружей и способны ремонтировать технику. Да, вы не ослышались: есть и техника, стрелять она, кстати, может только в "развернутом" состоянии. Безусловно, Clockwork Cannons выделяются из общей массы модов для UT 2003, во многом благодаря дизайну и необычной концепции.

Rem(+)e Strike

Крайне любопытный мутатор, заменяющий стандартное оружие на более-менее современные "стволы". Каких-то кардинальных изменений гейплея от замены оружия не наблюдается, но играть забавно. В комплекте с оружием поставляется несколько новых карт, некоторые из которых по дизайну и интересности превосходят стандартные локации.

WarCraft 3: Reign of Chaos

Как всегда, военное дело у нас поставлено на широкую ногу. Помимо карты и множества моделей мы предлагаем вам порулить и флотом протоссов. Хе-хе.

Видео

Silent Hill 4: The Room

2 минуты 45 секунд, которые должны увидеть все, кому небезразлична серия Silent Hill. За это время вы успеете: познакомиться с героями четвертой части, посмотреть на новых монстров и оценить свежий графический движок. Похоже, у Konami TYO в очередной раз получится сделать отличный Survival Horror.

Полезные программы

В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и Cheatbook, в нашем сервис-паке и есть все необходимое для того, чтобы вы смогли просмотреть любые видеоматериалы, представленные на диске. Мы каждый месяц обновляем версии просмотровых программ и кодеков для них, так что если у вас что-то не прокручивается, просто поройтесь в нашей подборке.

BSPlayer v.1.00.805

Превосходный проигрыватель видео- и аудио-файлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.



ArtMoney SE v7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например графическая полоска жизни) или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры (т.е. человек против человека), поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator программа работает под Windows 2000/XP.

LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

DOSBox v0.60

Программа позволяет превратить ваш четвертый "пень" в 286 эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Все это позволяет играть в DOS'овские игрушки.

Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

DVD Master Backup v0.3.5

DVD Master Backup - утилита для оцифровки видео с DVD носителя в формат DIVX с предельно возможным соотношением коэффициента сжатия (качество\размер), дабы уместить видео на обычный компакт-диск, т.е. чтобы размер не превышал 700 Мб.

Весь процесс оцифровки полностью автоматизирован. От пользователя требуется лишь указать несколько параметров и нажать на кнопочку "Go". В состав дистрибутива входит последняя версия набора кодеков K-Lite Codec Pack.

В новой версии добавлена возможность создание VCD (VCD output).

FreeZip 2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download 6.70

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл

сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с *обозревателем* Internet Explorer.



IrfanView v.3.85

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена воспроизведения видео и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.



Swiff Player 1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в т.ч. прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после отдельной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Winamp 5.0 Full

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuicTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.

Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

Сборник наиболее популярных видеокодеков. Если вы не уверены, каким кодеком обработан ваш файл - проанализируйте его с помощью программы Gspot (она находится в архиве gspot.exe).

Real Alternative 1.21



Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

Руководства и прохождения

Spellforce
Златогорье 2

Z-Zone (только на DVD)

Мы на ТВЦ

Два сотрудника журнала "Навигатор Игрового Мира" отвечают перед телекамерами на вопросы репортеров канала ТВЦ. "Наши" держались молодцами и беседовали с телевизионщиками на достаточно серьезные темы. Говорили про популярность онлайновых миров, виртуальные свадьбы и бюджеты MMORPG. Но под конец все-таки не удержались и выдали чудовищную дезинформацию про лицевой нерв и Tomb Raider.

Star Wars: The Dark Redemption

Мы пораскинули мозгами, собрались с мыслями и решили явить что-то особенное.





Решили - сделали. Для всех истинных фанатов "Звездных Войн" мы выкладываем неизвестную часть саги.

Отыскать ее оказалось далеко не просто - одно время фильм вообще был "закрыт" по распоряжению Лукаса и Ко (за нарушение авторских прав). Но времена меняются - нам удалось его найти. Теперь вы сможете его посмотреть.

А для тех, кто не понимает разговорный английский, мы даем полный сценарий фильма. Прочтите, и все будете знать.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Пара роликов из игры. Помимо короткого путешествия по миру SWG, мы решили показать вам и джедаев в деле.

Новинки большого экрана

Только я начал плакать, что фантастику прекратили снимать - и на тебе! Нас ждет целая обойма фильмов, каждый из которых имеет приличный потенциал. Смотрите ролики и копите деньги на билеты.

Лаборатория Касперского

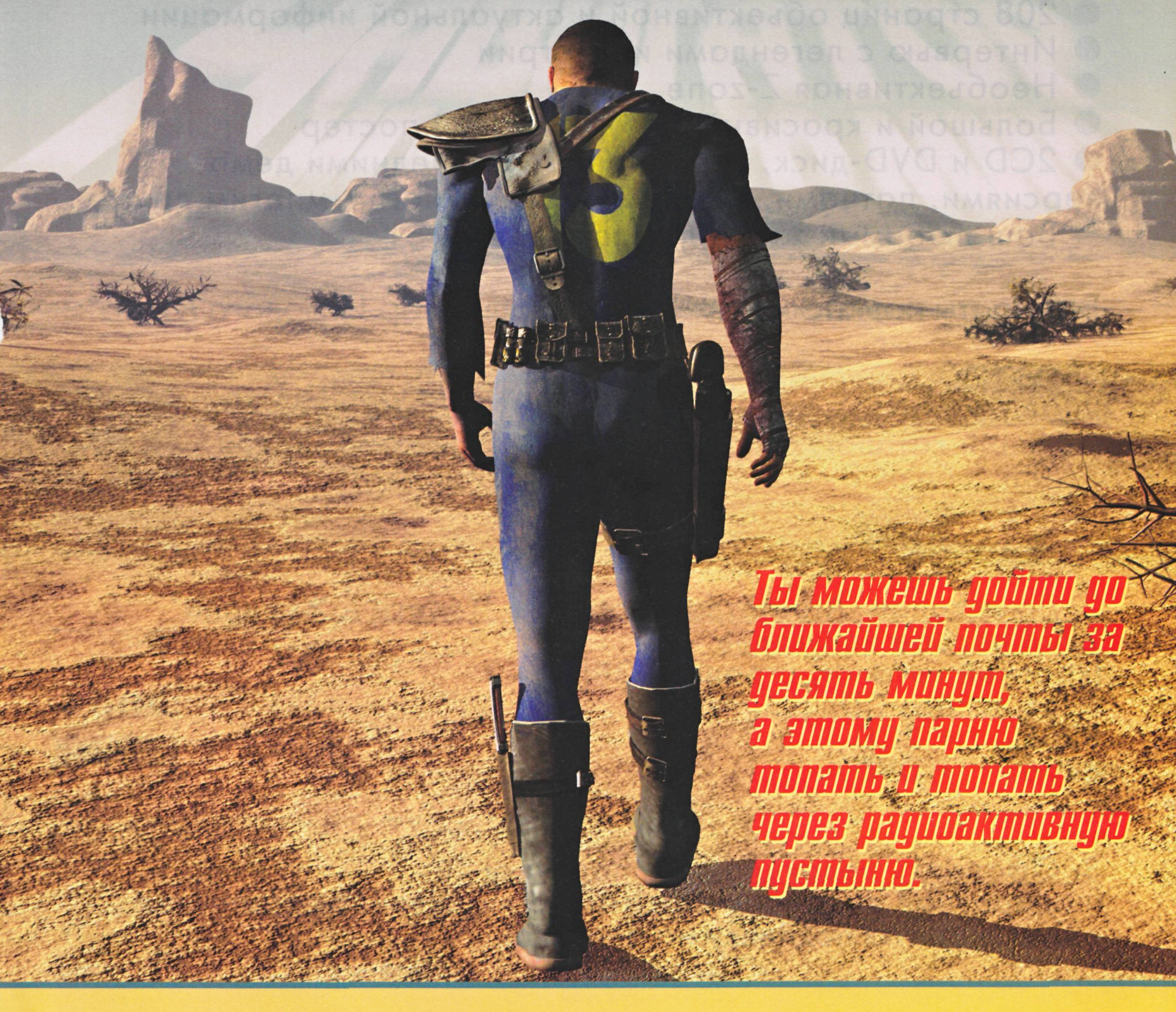
Как всегда, последняя версия лучшего антивируса к вашим услугам.

Подписка

Н

- Поломался водный чип?

- Если бы. В Vault 13 закончилась подписка на "Навигатор".



БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес____________________

____

Ф.И.О.____

Телефон____________ E-mail______________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Апрель	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Май	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Август	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Сентябрь	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ______________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, оформившим полугодовую редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-дисками или DVD на полгода, – подарок! – игровой компакт-диск от компании "Бука" или "1С". Диск рассылается в течение срока подписки.

Внимание! Диски DVD читаются только в дисководах DVD ROM

Навигатор Игрового Мира

- Шесть лет игрового стажа
- 208 страниц объективной и актуальной информации
- Интервью с легендами индустрии
- Необъективная Z-zone
- Большой и красивый двухсторонний постер
- 2CD и DVD-диск, заполненные последними демо-версиями, патчами, видео и многим-многим-многим другим
- Ваш любимый журнал, разумеется

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1. По объединенному каталогу "Пресса России"
2004 первое полугодие
(зеленый каталог, страница 341)
38888 без CD
29666 + 2CD
10323 + DVD



2. По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы"
2004 первое полугодие
(красный каталог, страница 385)
82561 без CD
82562 + 2CD
82563 + DVD



3. Оформить редакционную подписку
(подарочный диск получают только читатели, оформившие редакционную подписку на полгода)

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" ИНН 7703205156 КПП 770301001**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

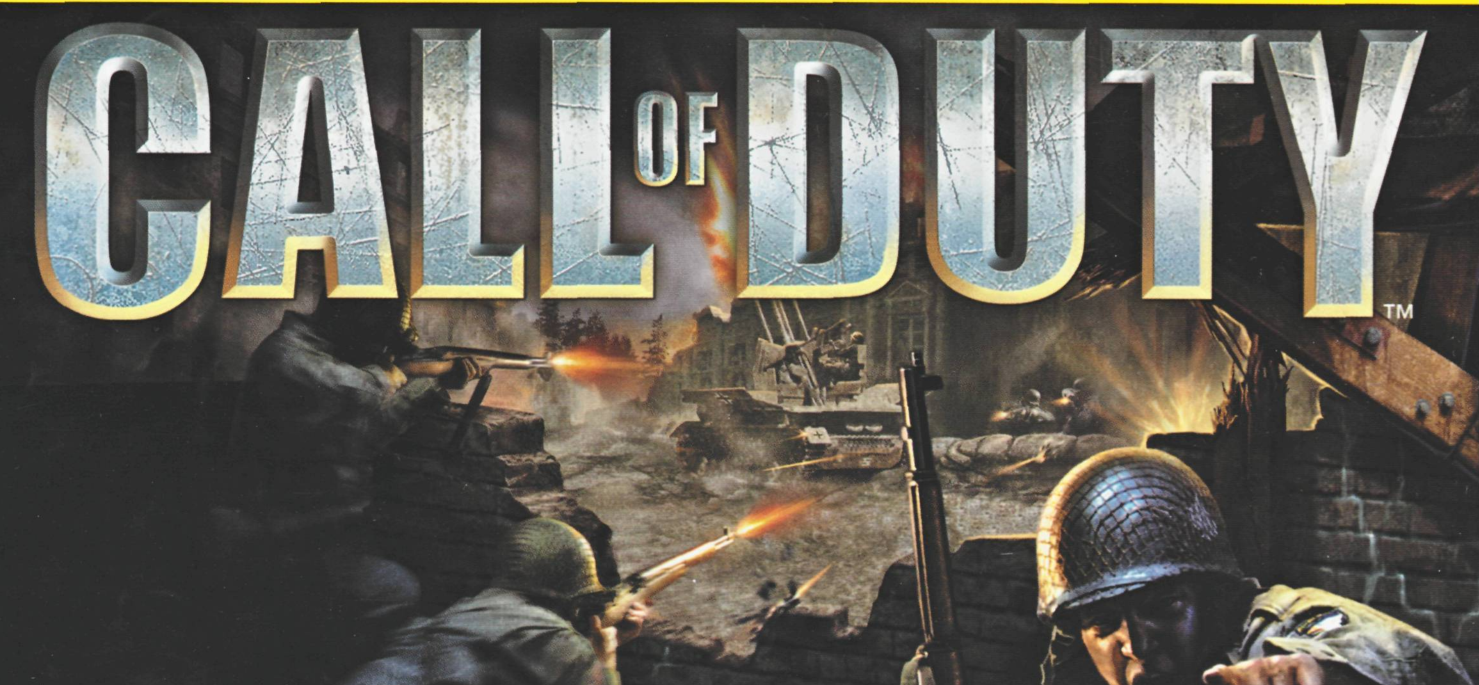
3. Оплату производить в любом отделении Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



Никогда еще война не была такой реальной.





Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,»а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дюк»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская, 18 ТЦ "Вавилон"
ул. Юных Пионеров, 146 "Метида"
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а ТД"Славянский" комната №11.

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ул. Профсоюзная, 56, ТЦ "Черемушки", пр. Буденого, 53, стр 2, ТЦ "Буденовский", пав. Б-5, Багратионовский пр., 7, к. 3, ТЦ "Горбушкин двор" пав. В2-174, ул. Миклухо-Маклая, 37, ТЦ"Беляево"

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измаиловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9

«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,